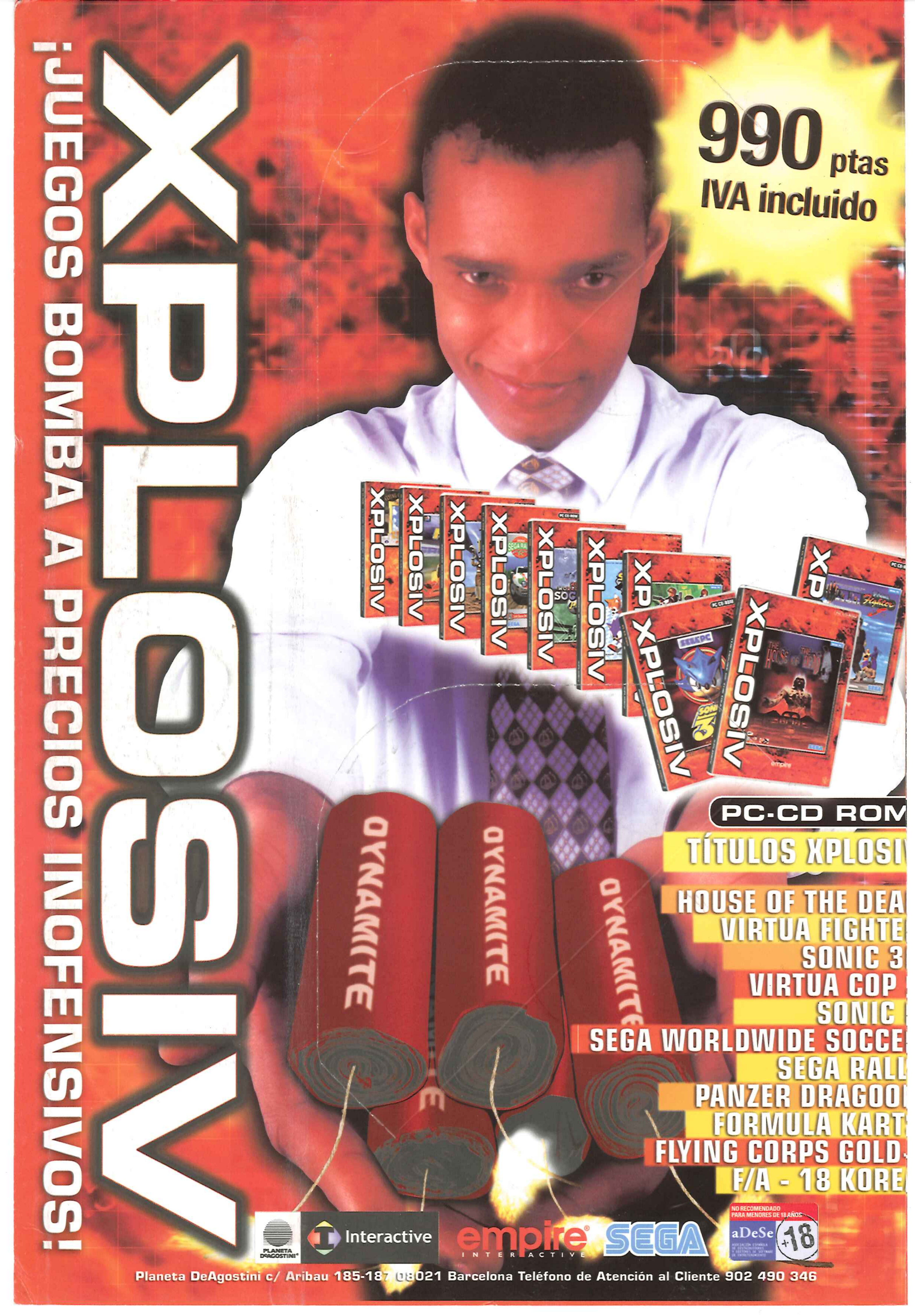
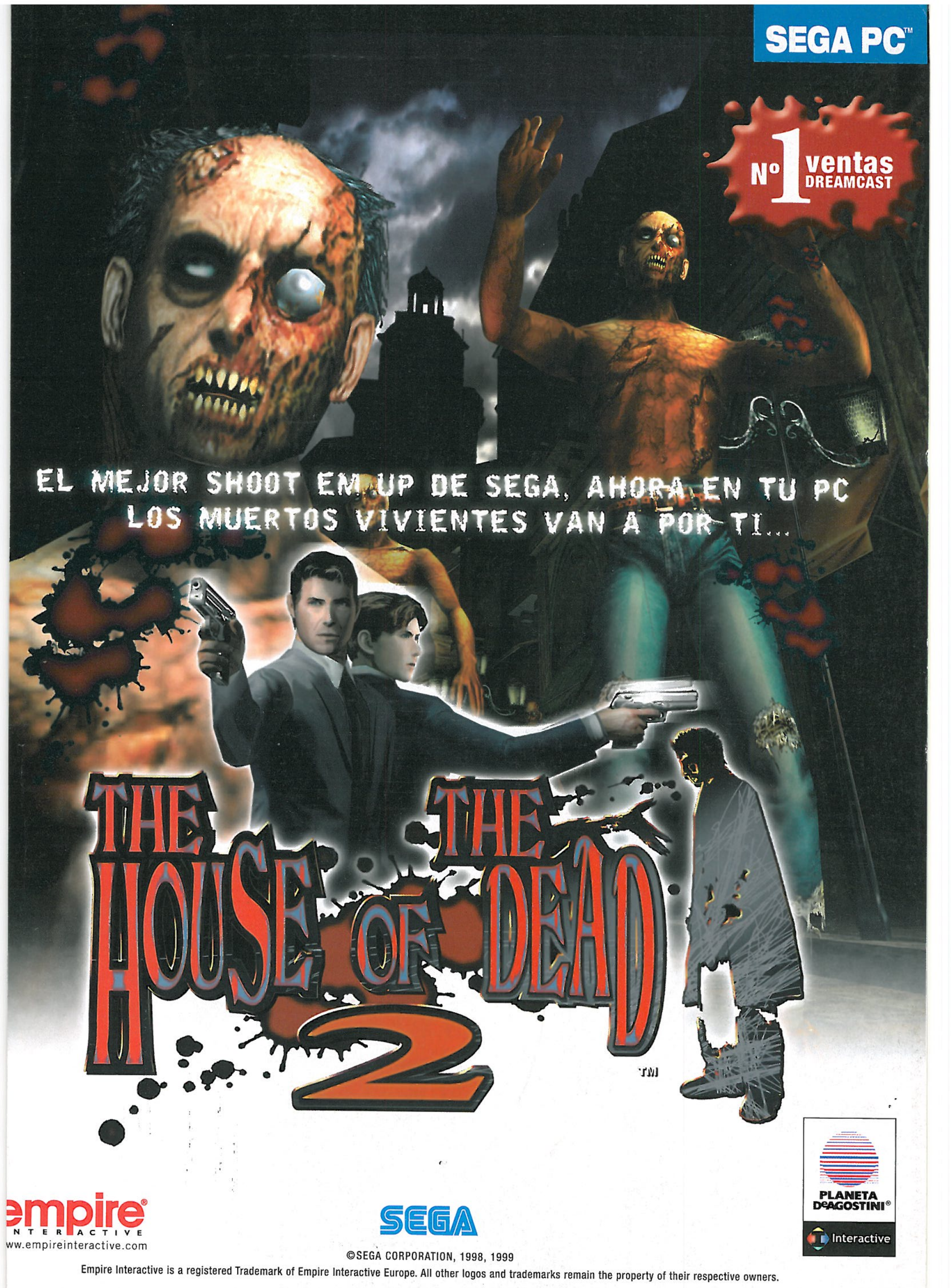


2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
OCTUBRE 2001
Nº11
GAME-LIVE PC
2 CD
JUEGO COMPLETO DE REGALO
M.A.X.
Estrategas cibernéticos
¡8 DEMOS!
Stronghold
Throne of Darkness
Spider-Man
The Art of Magic
Madden NFL 2002
Economic War
Abierto hasta el amanecer
Project Eden
y todos los parches, extras, utilidades...
ANÁLISIS
COMMANDOS 2
El sueño se hace realidad
CODENAME: OUTBREAK
Misiles, cerebro y paciencia
RED FACTION
Futuro revolucionario
MYTH 3
El bien prevalecerá
POOL OF RADIANCE
Dragones con reglas nuevas
Nº 11 OCTUBRE 2001 • 795 PTAS. 4,78 EUROS
00011
8 424094 001477
ixo Publishing Ibérica
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS



¡JUEGOS BOMBA A PRECIOS INOFENSIVOS!
XPLOSIV
990 ptas
IVA incluido
PC-CD ROM
TÍTULOS XPLOSI
HOUSE OF THE DEA
VIRTUA FIGHTE
SONIC 3
VIRTUA COP
SONIC
SEGA WORLDWIDE SOCCE
SEGA RALL
PANZER DRAGOO
FORMULA KART
FLYING CORPS GOLD
F/A - 18 KORE
DYNAMITE
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
empire INTERACTIVE
SEGA
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
Planeta DeAgostini c/ Aribau 185-187 08021 Barcelona Teléfono de Atención al Cliente 902 490 346


SEGA PC™
Nº 1 ventas DREAMCAST
EL MEJOR SHOOT EM UP DE SEGA, AHORA EN TU PC
LOS MUERTOS VIVIENTES VAN A POR TI...
THE HOUSE OF THE DEAD 2 TM
PLANETA DeAGOSTINI®
Interactive
empire® INTERACTIVE
www.empireinteractive.com
SEGA
©SEGA CORPORATION, 1998, 1999
Empire Interactive is a registered Trademark of Empire Interactive Europe. All other logos and trademarks remain the property of their respective owners.

ADIÓS A DINAMIC

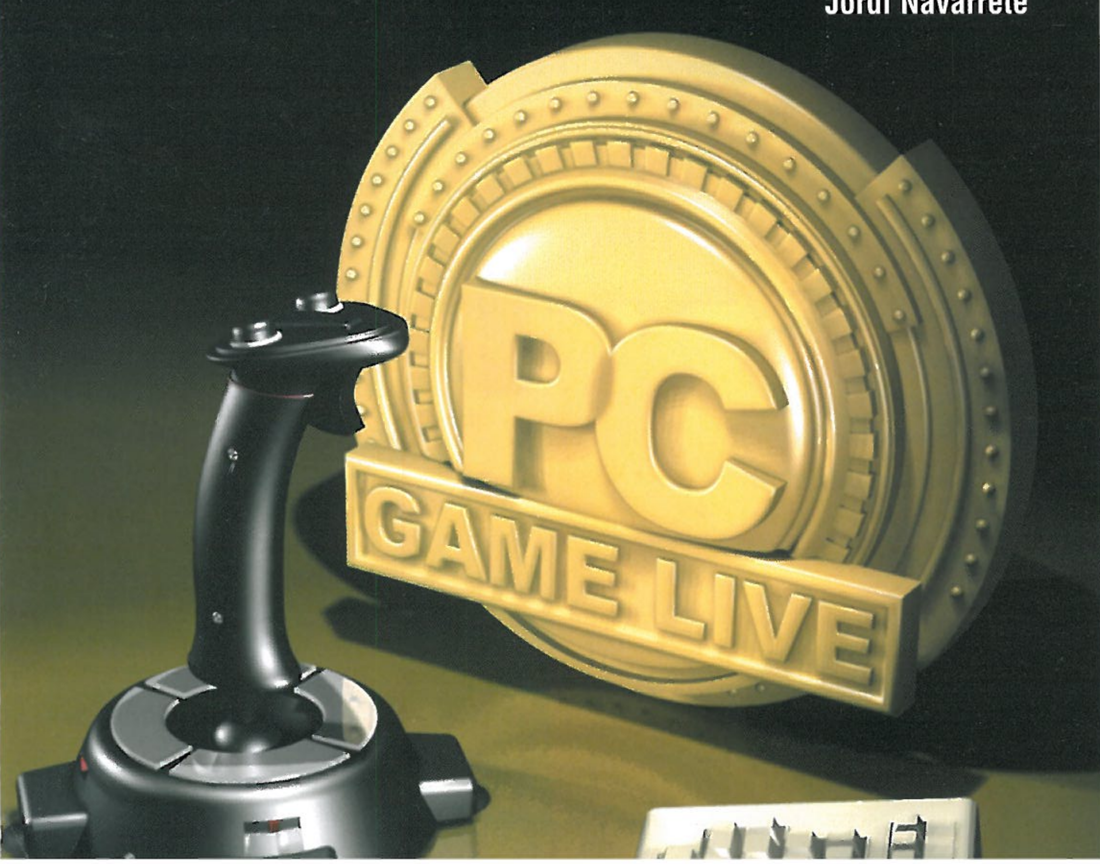
Es oficial: Dinamic Multimedia ha dejado de existir. La decana del software español sobrevivía mal que bien tras la suspensión de pagos de la pasada primavera y ahora se ha visto obligada a cerrar sus puertas de forma definitiva. Te preguntarás cómo es posible que los editores de una licencia tan rentable como *PC Fútbol* hayan quebrado, y puede que incluso ellos se lo pregunten. El caso es que los problemas financieros de la compañía parecen venir de atrás y que el frustrado intento de crear una división *on line* supuso el golpe de gracia.

El cierre de Dinamic evidencia una vez más que, hoy por hoy, las compañías españolas del sector se mueven en un estrecho margen de supervivencia. Basta con un paso en falso o con que un juego de alto presupuesto venda menos de lo esperado para que casi haya que echar la persiana, y eso crea un clima de incertidumbre en el que se hace difícil asumir riesgos.

Dinamic era una compañía que se caracterizaba por pensar en grande. Invirtió en proyectos ambiciosos, apostó por equipos de desarrollo españoles quizá no muy conocidos a nivel internacional pero sí de probada solvencia y, en definitiva, siempre pudo presumir de un catálogo variado y de alto nivel. Asumió riesgos, tal vez cometió errores y ahora, por desgracia, ya es historia.

Además de solidarizarnos con las 55 personas que han perdido su trabajo, esperamos que alguien recoja el testigo de Dinamic y apueste por el producto nacional. En caso contrario, juegos como *Runaway*, *Grouch* o *PC Fútbol* ya no serán posibles.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Javier Moncayo y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
martin@ixoiberica.com

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana, Joan Aguiló

Publicidad
Xavier García Abad
xavig@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Solicitado OJD



CONTENIDOS OCTUBRE 2001



Pool of Radiance 40

Rol de primerísimo nivel, con escenarios, razas y (lo que es más importante) reglas nuevas, en concreto las de la tercera edición de Advanced Dungeons & Dragons. Muy pronto se asomará a vuestra pantalla amiga, la del PC.

Commandos 2 58

Corre a devorar nuestra completa disección del juego con el que soñabas día y noche. Y prepárate para hacerle un hueco en tu altar privado a un juego realmente grande.



Informe ECTS 22

La feria de Londres anda de capa caída. Aun así y pese a las grandes ausencias, no faltaron buenos juegos, aunque muchos de ellos se presentasen fuera del recinto oficial de exhibición.

Codename: Outbreak 70

El género de acción lleva meses moviéndose al compás de la táctica y el sigilo. Ésa es también la música de fondo de este juego que suena como una orquesta de violines bien afinados.

CARTA BLANCA



¿*Counter-Strike*? Las dudas y comentarios sobre él han centrado buena parte del correo de este mes. Y es que el pack *Half-Life Generation 2* está dando quebraderos de cabeza técnicos a más de uno con tanta actualización y tantas versiones. A este paso vamos a abrir una investigación. Sánchez, al tajo.

Hay un camino a la izquierda

Estoy algo molesto porque creo que la gente que es zurda (que creo que son unos cuantos) tiene problemas para encontrar hardware para el ordenador. Por ejemplo, a la hora de comprarse un ratón, la mitad de los de la tienda no te sirven y la otra mitad suelen parecer de juguete. Y con los ratones aún, pero con los joysticks la cosa se pone imposible. ¿Quién ha visto algún joystick para zurdos? Los que se pueden utilizar con ambas manos (ambidiestros) son pocos y para colmo son de muy mala calidad: se rompen, son imprecisos o anticuados. Yo me pregunto: ¿tan minoritarios o "raros" somos como para no fabricar un mísero joystick decente para zurdos ?
¿Conocéis alguno que sirva? S.O.S.
Jordi Tarrés (e-mail)

Alguno hay, aunque ambidiestro. Prueba con el Saitek Cyborg 3D Gold USB, que se puede adaptar a zurdos con bastante facilidad. Incluye timón, palanca de gases, hat de 8 posiciones y 10 botones. Es una recomendación del compañero Artigas, que es zurdo, además de cleptómano y dipsómano.

Extraños en el paraíso

¿Los de id Software se han vuelto locos? ¿Pero cómo dejan entrar en la sala de las joyas de la corona a un extraño, por así decirlo?
Ya no sé dónde vamos a llegar, me decía a mí mismo cuando voy y leo que *Unreal 2* ¡también lo van a desarrollar otros! ¿Pero cómo?



Esto es de locos. Es como si fuera Gates y dejara desarrollar Windows a su desconocida e inexperta abuela.
Jaume. Alicante

Muy sencillo: están hartos de trabajar un año sí y otro también en la misma licencia. Pero como da dinero y no pueden renunciar a ella así como así, prefieren dejarla en manos de alguna compañía capaz de aportar algo de frescura y hacer, de paso, el trabajo sucio mientras ellos se dedican a otros proyectos. O a vivir de rentas, que es sueño de todo hijo de vecino.

Una Red sin cuotas

Mi principal duda en estos momentos es si saldrá algún día un buen juego *on line* sin tener que pagar cuotas tan elevadas para poder jugar. Y cuando digo un "buen juego *on line*", me refiero a un juego como *Ultima* o *Everquest*, juegos exclusivamente *on line*, pero que no obliguen a pagar cuotas cada mes.
Otra cosilla. Soy un jugador de *Counter Strike* y, como sabrán ustedes, los servidores se actualizan muy rápidamente con los nuevos parches, así que te los tienes que bajar. He visto que habéis incluido las nuevas actualizaciones en el CD de este mes, pero ya hace más tiempo que han salido. A ser posible, a ver si las pudierais meter justo cuando aparecen. Gracias por todo.
Carlos Sánchez, Barcelona

Ten en cuenta que mantener un servidor operativo cuesta dinero, por lo que las compañías se ven obligadas a hacer pagar para jugar. Veremos si otras fórmulas para conseguir ingresos, como la publicidad, pueden hacer que las cuotas se reduzcan o desaparezcan en el futuro.
Siempre intentamos incluir las últimas actualizaciones disponibles, pero desde que terminamos el CD hasta que la revista sale pasa más de una semana e incluso puede pasar más tiempo hasta que tú la compras, así que en ese lapso puede aparecer material más reciente.



Hasta las narices

¿Por qué la frase del asunto? Pues porque estoy un poco cabreado con las compañías de software: sus lanzamientos de juegos de forma precipitada y bajo presión acaban dañando tanto al usuario como a la imagen de la misma empresa. Lo que hicieron con la expansión de *Baldur´s Gate 2* es penoso. Requerir desde el principio un parche para que el juego funcione... No sé cómo lo llamarán otros, pero eso en mi pueblo se llama "chapuza". Por otra parte, hace poco me hice con la versión de venta de *Counter Strike*, junto con el *Half Life*, pero aún no he podido jugar en red. La versión es la primera (1.0.0.0) y las actualizaciones me traen de cráneo, ya que o me piden una actualización anterior a la última o mapas adicionales o el actualizador automático me baja un parche que no sirve por estar en otro idioma...
Santi López (e-mail)

En el caso de la expansión de Baldur's Gate 2, el problema era que no podías importar tus personajes con todos sus objetos, no que no pudieras jugar. E incluso se pueden importar objetos sin necesidad del parche si grabas la partida antes de matar a Irenicus en el original, instalas Throne of Bhaal y pasas los personajes.

La mafia del Porsche

Quería preguntaros algunas dudas:
¿Sabéis si Mafia se distribuirá en España, cuándo y si estará doblado al español? Muchas veces nos perdemos buenos juegos por no tener distribuidor.
Me gustan los juegos de carreras , pero últimamente estoy algo decepcionado desde *NFS Porsche*, ya que no he visto ningún juego realmente bueno. ¿Conocéis alguno que se le parezca tanto en gráficos como en opciones de juego?
Por último, deciros que yo también creo que valoráis

quizá un poco más los juegos "made in Spain". Un saludo y gracias de antemano.
Keyboardl (e-mail)

Tranquilo. Proein distribuirá Mafia, aunque el juego no estará listo hasta el año que viene. Si eres un incondicional de NFS: Porsche, lo más parecido que vas a encontrar es otro Need for Speed, por supuesto. Nuestro estimado compañero Robles te recomienda el 4, aunque sea anterior.

Problema gordo

Os escribo para pediros ayuda (si es posible). Tengo un Athlon a 700, placa base AMD, 128 MB y la tarjeta Geforce 256 (Leadtek) que compré hace unos 19 meses. Desde el principio tuve problemas y me cambiaron la tarjeta (dos meses tardaron). La cosa parecía que funcionaba, pero este verano decidí formatear para "hacer limpieza". ¡Menuda idea! En la mayoría de juegos, cuando llevo un rato jugando(5 o 10 minutos), se cierra la ventana del juego y me quedo en el escritorio con cara de gilipollas. Me he bajado drivers de Nvidia, de Leadtek, de AMD... y no sé qué narices le pasa. La verdad es que me cabrea bastante, ya que el equipito me costó 350.000 pesetas.
Luis Zaragüeta (e-mail)

Necesitaríamos más datos, pero te aconsejaríamos que desinstales los drivers de la tarjeta gráfica que tengas instalados en modo a prueba de fallos y que instales los últimos. Puede que tu sistema siga tirando de los que vienen por defecto.

Dónde estarán las vacas

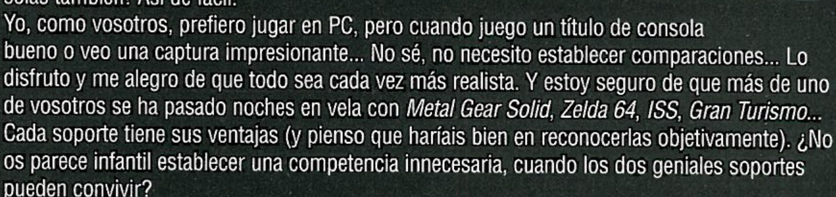
Solamente dos preguntas: He instalado, jugado, acabado, etc, etc, *Diablo II: Lord of Destruction.* Pero... ¡he perdido las maravillosas vacas del nivel secreto de la vaca! Ahora en cualquier nivel de dificultad voy a Tristan, recojo la pierna de Wirt, voy al campamento y no pasa nada. Me gustaría que me dijerais si se puede volver a acceder al nivel.
Joan Zafra (e-mail)

Sánchez jura y perjura que sólo puedes acceder a ese nivel con un mismo personaje una vez en cada uno de los niveles de dificultad, así que si ya has completado el juego en los tres niveles con tu personaje, no te quedará más remedio que volver a jugar con otro.



COEXISTENCIA PACÍFICA

Hay una cosa que me ha llamado la atención desde vuestro primer número (con aquel reportaje en el que se ¿cuestionaba? el reinado del PC). Se trata de la absurda (a mi parecer) manía que tenéis al mundo consolero... Es que lo que habéis puesto en el número de septiembre me ha encendido. En la cabecera de una pantalla del *Starfighter* para PS2 ponéis: "*Starfighter* en la PlayStation 2. Los gráficos de la versión para PC serán mejores". Seguro que será así, por lo que contáis en el artículo, pero... ¿Qué os empuja a poner siempre ese tipo de comentarios? Señores, ¡el PC es maravilloso y las consolas también! Así de fácil.



Yo, como vosotros, prefiero jugar en PC, pero cuando juego un título de consola bueno o veo una captura impresionante... No sé, no necesito establecer comparaciones... Lo disfruto y me alegro de que todo sea cada vez más realista. Y estoy seguro de que más de uno de vosotros se ha pasado noches en vela con *Metal Gear Solid, Zelda 64, ISS, Gran Turismo...* Cada soporte tiene sus ventajas (y pienso que haríais bien en reconocerlas objetivamente). ¿No os parece infantil establecer una competencia innecesaria, cuando los dos geniales soportes pueden convivir?
CoDo (e-mail)

Pues sí, una parte sustancial de nuestro equipo de redactores y analistas es carne de consola. En concreto, uno de ellos (al que no citaremos para que no pase vergüenza) acaba de comprarse una Game Boy Advance. Y otro le regaló una Dreamcast a su primo convencido, el muy ingenuo, de que la espiral de Sega tenía cuerda para rato. Por supuesto que reconocemos las virtudes de uno y otro soporte: prometemos abrir una investigación para que salgan a flote esos preocupantes indicios de "parcialidad infantil" de que nos hablas.

Fútbol y dragones

Os escribo para que me resolváis una serie de cuestiones:
Me gustaría saber qué tiene pensado hacer este año Electronic Arts con *FIFA 2002*, si va a ser tan decepcionante como el anterior. A ver si es posible que comentéis algo sobre el juego mediante imágenes o que me dijeseis si alguien va a sacar algún juego de fútbol novedoso, con buenos gráficos y con equipos además de selecciones, tomando como referencia el *Iss Evolution* de PSX.
También me gustaría que comentaseis algo sobre el nuevo *PC Fútbol.*
Además me gustaría que me dijeseis si alguna compañía tiene pensado sacar un nuevo *Dragon Ball* para ordenador.
Y para terminar, ¿cuál es el mejor juego de *Fórmula 1*?
Daniel Espinosa (e-mail)

Échale un vistazo a nuestro reportaje de la ECTS (página 22) y verás lo mucho y bueno que va a depararnos el nuevo FIFA. Sobre PC Fútbol, teníamos mucha información, pero tras el cierre de Dinamic, no se sabe si verá la luz.
Nadie ha hecho pública su intención de editar un nuevo Dragon Ball para PC, y si tuviésemos que decantarnos por un buen juego de F1 elegiríamos el F1 2001, que acaba de llegar a la redacción. Espera si quieres al próximo número para conocer nuestra valoración final, pero por lo que hemos podido probar hasta ahora, tiene muy buena pinta. De todas formas, si eres un purista de la simulación, quizás mejor que te inclines por Grand Prix 3.

Dudas diversas

Os escribo este emilio con el fin de que me aclaréis unas dudas:
1. ¿Cuándo saldrá *Warcraft 3*?
2. ¿Es posible encontrar alguna demo de *Commandos 2* en Internet? Si la hay, ¿podríais decirme desde qué pagina se descarga?
3. Una cosilla más, ¿cómo puedo jugar a *Half-Life* a través de Internet? Cada vez que lo intento me da error.
Un cordial saludo y hasta la próxima,
Héctor Prieto Pérez, Erandio (Bilbao)

1. ¿Acaso se sabe cuándo llegará el hombre a Marte? Se pueden hacer estimaciones (pongamos en la primera mitad del año que viene), pero nada de fechas concretas.
2. Si existiera, ya la hubiéramos publicado, pero todo indica que no la habrá.
3. Imaginamos que deberás instalar alguna actualización. Ve a Hastajuego.com, al apartado Acción 3D que hay en la sección "Gamers". En la lista de juegos encontrarás Half-Life. Haz clic en "infos", donde explican a la perfección los pasos a seguir según sea tu caso.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com

CIERRA DINAMIC MULTIMEDIA

La veterana compañía española ha quebrado

El pasado 24 de septiembre Dinamic Multimedia se vio obligada a cerrar y a despedir a sus 55 trabajadores. La veterana empresa ha explicado que la crisis financiera que arrastraba desde principios de año, que ya le obligó a presentar un expediente de suspensión de pagos el pasado mes de marzo, ha forzado ahora el cese de sus actividades empresariales y comerciales y la puesta en marcha de un expediente de regulación de empleo que afecta a la totalidad de su plantilla.

Dinamic Multimedia fue fundada a principios de los años 80 por los hermanos Ruiz, quienes, poco después de la venta de la compañía a mediados de los 90, dejaron la empresa para fundar FX Interactive.



Dinamic ha producido y promocionado internacionalmente el software español durante estos últimos años. Además de editar *PC Fútbol* en diversos países, logró que títulos como *Grouch* y *Resurrection* se distribuyeran en Taiwán, Hong Kong, Rusia y Polonia. En mayo de este año consiguió entrar en mercados como los de Francia, Gran Bretaña y Holanda gracias a sus acuerdos con Ubi Soft y Akei Interactive. Dinamic ha editado juegos tan populares como *PC Fútbol*, *Resurrection*, *Grouch* o *Runaway*, su último éxito. Todavía se desconoce qué va a suceder con los proyectos que tenía en marcha, como la actualización del último *PC Fútbol* o la edición del año que viene, aunque la compañía ha señalado que están cancelados. De todas formas, no se puede descartar que alguna compañía se haga con sus derechos.

La industria de los videojuegos española pierde a uno de sus actores más importantes.

BYE, BYE SIMSVILLE

Maxis cancela por sorpresa SimsVille

La decisión de Maxis ha sido del todo inesperada. *SimsVille* iba a combinar la construcción de ciudades de *SimCity* y la simulación social de *Los Sims*, dos de los juegos más rentables de estos últimos años. Al parecer, Maxis ha considerado que la jugabilidad de *SimsVille* no estaba a la altura de sus títulos anteriores. Por otra parte, la intención del juego era sacar a los jugadores de *Los Sims* de sus casas y darles la capacidad de explorar su vecindario, algo que, según Maxis, ya podrán hacer en *Hot Date*, la próxima expansión de *Los Sims*.

Maxis llevaba dos años trabajando en *SimsVille* y todo parecía estar listo para lanzar el juego en enero del 2002. El equipo de desarrollo de *SimsVille* ha pasado a otros proyectos de la compañía, *The Sims Online* y otros títulos que todavía no han sido anunciados.

La cancelación de *SimsVille* es una mala noticia para los fans de *Los Sims*.

THRONE 魔 OF DARKNESS™

7 Samurais contra el Mal







Dirige a 7 personajes distintos, cada uno de ellos con habilidades propias, en diez mundos inmensos inspirados en la mitología japonesa.

Juego de rol de fácil manejo y gran dinamismo. IA innovadora y más de 30 órdenes para luchar contra más de 20 clases distintas de criaturas.

Sistema multijugador original, que permite hasta 35 jugadores on-line simultáneamente.



CLICK entertainment



www.sierra.com

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L.
Ntra. Sra. de Valverde, 23. 28034 Madrid
Tel.: 91 735 55 02 Fax: 91 735 27 30

PC CD-ROM

LA FICCIÓN SE ADAPTA A LA REALIDAD

Secuelas de la tragedia del 11 de septiembre



La tragedia de Manhattan ha sensibilizado a la industria virtual.

Los atentados terroristas del pasado 11 de septiembre están dejando secuelas también en los juegos. La industria estadounidense está mirando con lupa el contenido de muchos de sus títulos por si pudieran considerarse de mal gusto o claramente ofensivos.

Por lo pronto, Microsoft ha decidido suprimir las dos torres del World Trade Center de *Flight Simulator 2002*, la nueva edición de su famoso simulador de vuelo, que llegará a las tiendas en noviembre. Asimismo, la compañía publicará un parche que eliminará la parte de la intro de los títulos *Flight Simulator* anteriores en la que se hace referencia a la colisión de un avión contra un rascacielos. Electronic Arts suspendió temporalmente su juego de conspiraciones *on line Majestic*, debido a su delicada temática. También va a cambiar la caja de *Red Alert 2* y de su expansión *Yuri's Revenge*, en las que podían verse ataques contra diversos lugares emblemáticos de Estados Unidos, entre ellos el World Trade Center.

Por su parte, Ubi Soft ha retrasado hasta nuevo aviso el lanzamiento de su juego de acción táctica *Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn*. La compañía quiere revisar los actos terroristas que recrea el juego para evitar herir sensibilidades.

BLACK & WHITE

Lionhead prepara la secuela de su divino título

La expansión de *Black & White*, *Creature Isles*, ha destapado el desarrollo de una secuela del juego. Peter Molyneux y su estudio, Lionhead, están aprovechando el desarrollo de esta expansión y de un nuevo proyecto llamado provisionalmente *Dimitri*, del que no se conocen más detalles, para dotar de nuevos elementos y tecnología a la secuela de *Black & White*.

Los cambios más importantes respecto al título original radican en las criaturas, que serán más inteligentes, y el terreno, que pasará a ser un escenario más avanzado tecnológicamente y con un carácter bélico más acentuado. El mundo del juego cambiará radicalmente, con la inclusión de ciudades. Las diferentes tribus lucharán entre sí y tú, como dios, deberás elegir una a la que proteger y dar apoyo.

En *Black & White 2* contarás con la ayuda de la criatura y el hijo de ésta que hayas elegido en *Creature Isles*.



Al igual que en la expansión, todos los aldeanos y criaturas podrán hablar. Otras novedades serán la posibilidad de vestir a tus criaturas y la introducción de un nuevo efecto mágico por el que podrás crear murallas y torres para defender mejor tu territorio. El juego podría estar finalizado en otoño del 2002.

Cual Apolo o Atenea del Olimpo griego, en *B&W 2* protegerás a tu tribu favorita.

MI NOMBRE ES MCRAE

Nueva entrega de Colin McRae Rally

Codemasters ha confirmado el desarrollo de una nueva entrega de la serie *Colin McRae Rally*, que estará lista en el 2002. A diferencia de los títulos anteriores, que se centraban en los coches y las pistas, Rick Nath, productor asociado del juego, explica que la intención ahora es "que el jugador tenga la sensación de que es realmente McRae, no el coche, y que actúe de forma conjunta con el copiloto Nicky Grist y todo el equipo Ford".

El Ford Focus RS World Rally volverá a ser el coche más importante. Se está diseñando para que todas sus partes sean operativas y se mejorará el motor de daños para que el coche sea completamente destruible. Codemasters trabaja codo con codo con Ford Racing en el proyecto.

En *Colin McRae Rally 3* te meterás más que nunca en la piel del mítico piloto de rallies.

TODO POR EL MODO MULTIJUGADOR

Segundo pack de expansión de Operation Flashpoint



Codemasters ha publicado el segundo *pack* de expansión de *Operation Flashpoint*, que podrás descargarte gratuitamente desde los numerosos links de la página web www.codemasters.com/flashpoint/front-upgrades.htm. El *pack* incorpora nuevas funciones multijugador, como la plantilla estándar de creación de misiones, tres nuevas misiones multijugador –una por equipos y dos cooperativas– y tres nuevos vehículos: el helicóptero AH64, el helicóptero de transporte US CH-47 Chinook y el vehículo todo terreno M998 HMMWV. El *pack* incluye, además, el software para la creación de servidores dedicados en Internet.

PELEAS DE MONOS

Llega El Planeta de los Simios

A remolque del sonado estreno del remake de Tim Burton de *El Planeta de los simios*, Ubi Soft, Fox Interactive y Visiware han firmado un acuerdo para publicar juegos basados en la novela original de Pierre Boulle y la famosa saga cinematográfica. Los juegos serán títulos de acción y aventuras y contarán con historias inspiradas en las dos primeras películas de la famosa saga.

En el primer juego, que estará a la venta en breve, lucharás por la humanidad en el papel de Ulysses, un astronauta experimentado cuya nave se estrella en un planeta dominado por una raza de simios inteligentes que se disponen a exterminar a los pocos humanos supervivientes.



La película ha sido acogida con tibieza. A ver qué pasa con el juego.

Detrás de *Galactic Battlegrounds* se esconde una versión mejorada del motor de *Age of Empires*.

CHOQUE DE CIVILIZACIONES

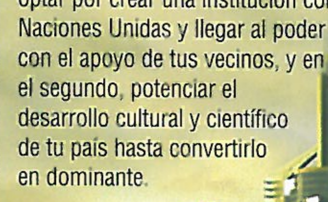
Galactic Battlegrounds, el mes que viene

La estrategia en tiempo real llega al universo de La Guerra de las Galaxias de la mano de *Star Wars: Galactic Battlegrounds*, título que publicará Electronics Arts en noviembre. Podrás dirigir los ejércitos del Imperio Galáctico, la Alianza Rebelde u otras cuatro civilizaciones en una serie de batallas cuyo resultado marcará el rumbo de la Guerra Civil Galáctica. Tendrás que planificar tu campaña por tierra, mar y aire, con más de trescientas unidades y estructuras diferentes, en campañas para un solo jugador, escaramuzas y partidas para varios jugadores. Los escenarios de combate van desde los asteroides interestelares y las batallas aéreas hasta ciudades sumergidas y refriegas en tierra. El juego está basado en una adaptación del motor de la popular serie de estrategia *Age of Empires*.

Civilization III en fase beta

LA HISTORIA SEGÚN SID MEIER

Aunque Infogrames no cuenta aún con una fecha definitiva de lanzamiento para *Civilization III*, Sid Meier y su estudio Firaxis se encuentran testeando el juego. Esta secuela aportará a la serie creada por Sid Meier mejores gráficos, animaciones 3D muy detalladas, opciones diplomáticas adicionales y nuevos elementos de combate.
Civilization III se basa de nuevo en la construcción de imperios, sólo que esta vez no estará tan centrado en los conflictos militares. Podrás ganar una partida conquistando el 75 por ciento del territorio, pero también recurriendo a la diplomacia o el dominio cultural. En el primer caso, puedes optar por crear una institución como Naciones Unidas y llegar al poder con el apoyo de tus vecinos, y en el segundo, potenciar el desarrollo cultural y científico de tu país hasta convertirlo en dominante.





Desmemoriado en Marte

Nuevo sucedáneo virtual de Desafío Total

Fishtank Interactive ha adquirido los derechos para publicar *Chaser*, un juego de acción futurista en primera persona que desarrolla la compañía eslovaca Cauldron (*Battle Isle: The Andosia War*). El juego narra las aventuras de un agente de seguridad, el Chaser del título, en una colonia de Marte en el año 2086.
El argumento recuerda sospechosamente a *Desafío Total*, la película protagonizada por Arnold Schwarzenegger. La miseria y la corrupción que asolan la Tierra ha obligado a la humanidad a construir colonias en Marte. Chaser ha perdido la memoria en una fallida operación secreta y no entiende por qué el ejército y las bandas criminales lo buscan, ni por qué mueren todos los que le rodean. *Chaser* no estará listo hasta otoño de 2002.



Chaser (perseguidor en inglés) es, irónicamente, el perseguido en el juego.

MARISCAL DEL ESPACIO

Nuevas imágenes de Unreal II

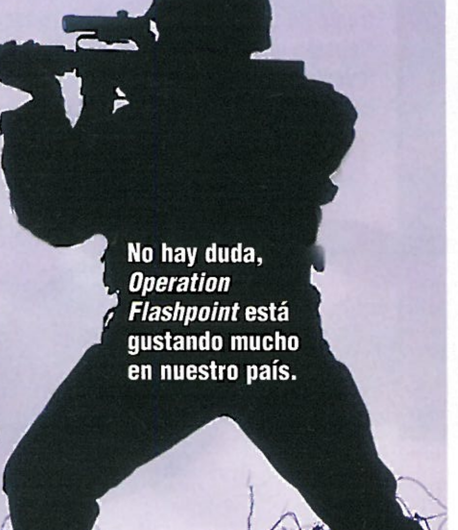
A las imágenes nos remitimos. *Unreal II* tiene una pinta estupenda.

Infogrames ha publicado nuevas imágenes de *Unreal II* que muestran algunos de los personajes, criaturas y escenarios que aparecerán en el juego. *Unreal II* incluirá una serie de mejoras muy importantes respecto al título original, entre ellas un motor 3D avanzado, IA del enemigo revisada y un sistema de diálogo en tiempo real.
El juego estará ambientado en el mismo universo que el de su predecesor, pero transcurrirá en planetas diferentes.
Encarnarás a un mariscal de frontera de la Autoridad Colonial de los Terran, un equivalente espacial del sheriff del Oeste, y deberás encontrar y proteger una serie de artefactos muy poderosos antes de que caigan en manos enemigas.
La campaña para un solo jugador consistirá en 13 misiones desarrolladas en 25 niveles diferentes, desde cavernas hasta selvas, paisajes volcánicos y naves enemigas. Legend Entertainment, el desarrollador del juego, espera tenerlo listo para marzo del año que viene.

LA CRISIS DE LOS BALCANES

Primer mod en español de Operation Flashpoint

Un grupo de entusiastas españoles de *Operation Flashpoint* está creando un *mod* completamente en castellano para este juego de acción táctica. Se llama *Crisis en Kosovo* y se basa en el conflicto de los Balcanes.
En el *mod* tú serás uno de los cascos azules que la ONU envió a la zona en 1999 y deberás intentar poner fin a los enfrentamientos entre serbios y kosovares.
Las fuerzas que intervendrán en el *mod* son la legión francesa, la marina norteamericana, el ejército inglés, el alemán, el serbio, el español y el Ejército de Liberación de Kosovo.
El equipo está creando modelos del F-18, el Harrier y el helicóptero Hin24, además de numerosas armas, como los fusiles de asalto Ak 47 y G 36 E. Más información en www.iespana.es/CrisisKosovo/.



No hay duda, *Operation Flashpoint* está gustando mucho en nuestro país.

REDOBLE DE SAM

Secuela para Serious Sam

El estudio croata Croteam, autor de *Serious Sam*, ha anunciado que está desarrollando una secuela. Sus creadores prometen nuevos escenarios, monstruos, armas, efectos especiales y una mejora del motor del juego. Asimismo, la secuela incluirá un nuevo sistema de animación que permitirá la presencia de multitud de enemigos en una misma escena y una mejora de las herramientas para crear *mods*. Croteam está haciendo todo lo posible para acabar el juego antes de fin de año.

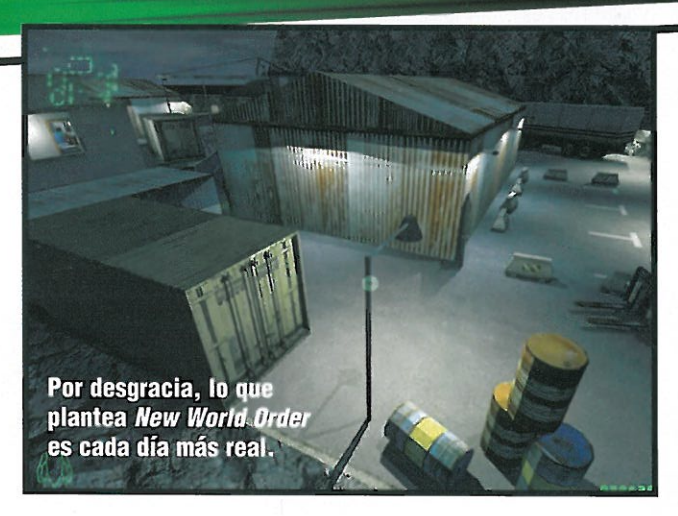


Sam regresa ávido de cargarse a más monstruos.



HACERSE EL SUECO

Cuatro proyectos surgidos del frío


Por desgracia, lo que plantea *New World Order* es cada día más real.

Las compañías suecas se muestran muy prolíficas últimamente. En Termite Games trabajan en un nuevo juego de acción en primera persona, *New World Order*, en cuya web oficial (http://www.p3int.com/Products%20NWO.htm) puedes contemplar 40 imágenes de los escenarios y entornos generados por el motor DVA. Este motor, que ofrece un altísimo nivel de detalle y efectos de iluminación y sombreado fotorrealistas, dotará al juego de un aspecto auténticamente cinematográfico.

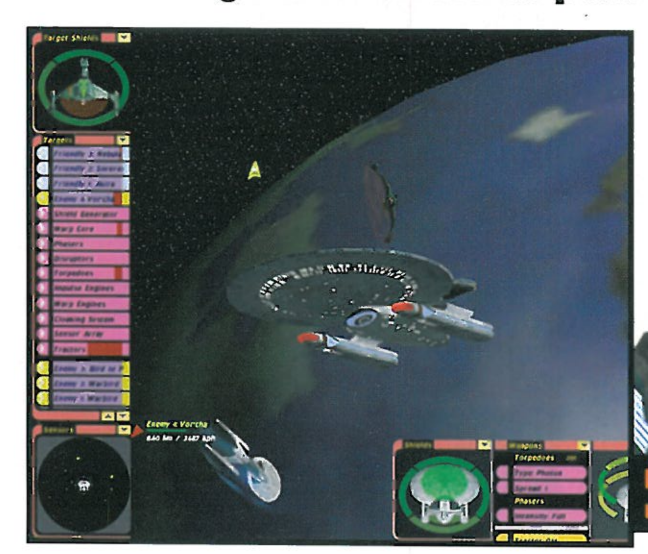
En *New World Order* un escuadrón especializado de la policía, el Global Assault Team, se enfrentará a The Syndicate, una poderosa organización criminal que pretende boicotear el nuevo orden mundial. En el juego podrás elegir entre cinco tipos de personaje y dispondrás de un amplio arsenal de armas.

Por su parte, otra compañía sueca, Prelusion, ha presentado recientemente dos nuevos proyectos, *Hauntings* y *No Man's Land: The Western Front 1916*. *Hauntings* es un juego de aventuras y estrategia en el que encarnarás a un fantasma, mientras que *No Man's Land: The Western Front 1916* es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la tristemente famosa guerra de trincheras de la Primera Guerra Mundial. Prelusion es también la responsable de *Gilbert Goodmate*, un juego de aventuras de corte clásico que iba a publicar Dinamic Multimedia.


No Man's Land recrea las tácticas de la Primera Guerra Mundial.

PUENTE DE MANDO

Bridge Commander te pone al mando de una nave Enterprise



Activision espera publicar este otoño un nuevo título de la franquicia *Star Trek*. *Bridge Commander* es un simulador de combate espacial en el que estarás al frente de una nave del tipo Enterprise desde su puente de mando.

Deberás investigar el origen de una explosión que ha destruido el centro de investigación de la Federación y que apunta a un plan secreto urdido por cardasianos, klingons y romulanos. Además de la campaña para un solo jugador, *Bridge Commander* incluirá cinco modos multijugador, con soporte para cuatro jugadores en Internet y hasta ocho en red.

En *Star Trek: Bridge Commander* te enfrentas a una oscura trama desde una nave Enterprise.



TERCERA EDICIÓN DE SWAT 3

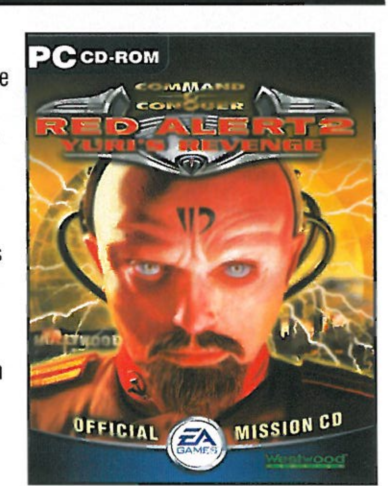
Sierra publica SWAT 3: Tactical Game of the Year

Sierra ha publicado en EE UU una tercera edición de *SWAT 3* con nuevas misiones, un modo multijugador con soporte para 10 personas y un CD con vídeos de tácticas de entrenamiento de los SWAT y preguntas. Además de nuevas armas, *skins* y *mods*, también incluirá un editor de escenarios y otro de niveles. Todavía no se sabe si el juego aparecerá en España, así que si ya tienes las dos primeras ediciones del juego, *Close Quarters Battle* y *Elite Edition*, podrás actualizarlas a la nueva bajándote el parche *SWAT 3* 2.0 en www.sierrastudios.com/games/swat3/. El parche incluye el modo multijugador para 10 participantes, una mejora de la IA, el editor de escenarios y la posibilidad de jugar como líder o recibir órdenes de un líder controlado por la IA, aunque no el contenido del CD de tácticas avanzadas.

VENGANZA EN RED ALERT 2

Lista la expansión Yuri´s Revenge

Westwood Studios ya ha completado el desarrollo de *Yuri's Revenge*, la expansión de *Command & Conquer: Red Alert 2*. La expansión, que Electronic Arts publica este mes, incorpora nuevas unidades aliadas y soviéticas, dos campañas para un solo jugador, modos multijugador, campañas en modo cooperativo y un nuevo bando, un ejército liderado por Yuri, un misterioso guerrero con poderes psíquicos. Yuri era una unidad del bando soviético en *Red Alert 2* y ahora, en la expansión, ha roto con los soviéticos para intentar dominar el mundo con una tecnología basada en poderes psíquicos.



Ésta es la carátula de *Yuri's Revenge* que no veremos. Electronic Arts la va a cambiar.

CONCURSO CODENAME: OUTBREAK

Nuestro cuestionario hay que contestarlo de la misma manera que se juega a algunas misiones de *Codename: Outbreak*: con nocturnidad y alevosía. Enciérrate en tu habitación, reflexiona, asegúrate de que nadie te copia la respuesta y luego échalo al buzón y no mires atrás. Una copia y un póster de este juego de acción táctica esperan a cada uno de los

20 ganadores.



CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cómo se llama el estudio que ha desarrollado *Codename: Outbreak*?

☐ Bioware ☒ Game World GSC ☐ Id Software

NOMBRE:

DOMICILIO:

POBLACIÓN: C.P.:

PROVINCIA: TELÉFONO:

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de noviembre e indicar "Concurso Codename: Outbreak" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de noviembre y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de diciembre.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso impli-

INVASIÓN DE MOTOS

Delphine ultima Moto Racer 3



La tercera entrega de *Moto Racer* va a ser la mejor con diferencia.

Al igual que sus dos predecesores, *Moto Racer 3* incluirá carreras de motos en circuitos asfaltados y de tierra, pero lucirá unos gráficos mucho más avanzados. La tercera entrega de la serie, que publicará Electronic Arts próximamente, ofrecerá seis tipos distintos de carreras y un total de 32 motos. Las seis competiciones son carreras en circuitos asfaltados, supercross, motocross, estilo libre, *trial* y tráfico.
Una de las novedades del juego son los circuitos cerrados modelados a partir de pistas reales, como la Suzuka International de Japón. Las carreras de motocross y supercross serán idénticas, sólo que las primeras se realizarán en pistas exteriores y las segundas en circuitos interiores. Podrás mejorar tus motos, descargar nuevos mapas una vez se haya publicado el juego y competir con hasta ocho corredores en el modo multijugador.

EL REGRESO DE LOS SUPERHÉROES

Anunciados juegos de los Cuatro Fantásticos y Iron Man

Spider-Man, *X-Men* y ahora *The Fantastic Four* y *Iron Man*. Activision ha ampliado la licencia que obtuvo de Marvel para desarrollar y publicar juegos basados en los famosos superhéroes de esta última compañía. El origen de este *revival* de superhéroes hay que buscarlo, cómo no, en el cine, cada vez más interesado en rentabilizar el tirón de estos populares personajes de cómic.
Twentieh Century Fox y New Line Cinema preparan sendas películas basadas en los Cuatro Fantásticos y Iron Man, siguiendo la estela de *Spider-Man*.



Del cómic al cine y, por supuesto, a tu monitor.

BAJOS FONDOS

Mezcla de géneros en Underworld



El poder será tu meta en *Underworld*.

Acción en primera persona, estrategia en tiempo real y hasta elementos de rol se combinarán en *Underworld: Crime Does Pay*, un título que está desarrollando Phoenix Entertainment. Al mando de una pequeña organización criminal, tendrás que convertirla en la más poderosa de una ciudad contemporánea. Podrás construir tu imperio mafioso siguiendo diversas estrategias, como centrarte en la parte económica o adoptar una postura más agresiva, eliminando a bandas rivales y policía con medios violentos.
Underworld ofrecerá dos modos de juego: uno estratégico, con el que supervisarás las operaciones de tu banda desde una perspectiva aérea de la ciudad en 3D, y otro en primera persona.



EL AÑO DE LA II GUERRA MUNDIAL

Blitzkrieg y World War II: Panzer Claws, en camino

Los desarrolladores parecen haberse puesto de acuerdo esta temporada, pues no dejan de anunciar títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Nival Interactive, hasta ahora especializado en títulos de corte fantástico como *Rage of Mages*, *Evil Islands* y *Etherlords*, desarrolla *Blitzkrieg*. CDV será el editor de este juego de estrategia en tiempo real basado en batallas históricas de la Segunda Guerra Mundial. Al igual que *Sudden Strike*, otro de los títulos de CDV, *Blitzkrieg* te permitirá dirigir a las fuerzas aliadas, rusas o alemanas.

CDV asegura que este nuevo título ofrecerá más posibilidades tácticas que *Sudden Strike*, además de una mayor fidelidad histórica. El juego incluirá más de 40 unidades de infantería, 150 tipos de equipamiento y hasta 250 edificios y objetos diferentes, todos ellos en 3D.

Zuxxez Entertainment trabaja en *World War II: Panzer Claws*, otro juego de estrategia en tiempo real en 3D basado en el conflicto bélico más importante del siglo pasado. Los puntos fuertes del juego serán la reproducción fidedigna de las unidades y la recreación de batallas históricas.



Nival Interactive cambia de tercio con *Blitzkrieg*.



***World War II: Panzer Claws* estará listo a principios del año que viene.**

HUMANIZAR EL UNIVERSO

Construye tu imperio espacial en Galactic Civilizations

La conquista del espacio no va a ser, desde luego, un paseo militar.

El estudio norteamericano Stardock Corporation trabaja en un nuevo juego de estrategia por turnos llamado *Galactic Civilizations*. En el juego, ambientado en el siglo XXIII, serás el líder de la expansión de la humanidad por el espacio. Dispondrás de recursos limitados y podrás ganar de diversas maneras, ya sea mediante la conquista militar, alianzas, dominación económica o desarrollo tecnológico.

Cada una de las seis razas del juego tendrá sus propios puntos fuertes y debilidades, así como estrategias diferenciadas para conseguir el control del espacio. *Galactic Civilizations* no estará listo hasta finales del próximo año.



COUNTER-STRIKE v1.3

Nueva actualización de Half-Life y Counter-Strike



El equipo de desarrollo de *Counter-Strike* ha publicado la versión 1.3 del *mod* favorito para jugar en Internet. Esta nueva actualización, apta tanto para la versión que se distribuyó gratuitamente en Internet como para la comercializada por Sierra, incorpora un nuevo modo espectador que te permite controlar mejor el desarrollo de las partidas gracias a su perspectiva aérea, y la posibilidad de comunicarte por voz con otros jugadores. La nueva versión funciona con el último parche de Valve Software para *Half-Life*, el 1.1.0.8. La actualización de la versión comercializada de *Counter-Strike* incluye el nuevo parche. Si tienes la versión del *mod* gratuito, deberás actualizar primero *Half-Life* con el nuevo parche. Más información y descargas en www.counter-strike.net.

Con la nueva versión 1.3 podrás comunicarte por voz con otros jugadores.

DE ESTUDIO EN ESTUDIO

Gearbox desarrollará CS: Condition Zero

De Rogue Entertainment a Valve y de ahí a Gearbox. Valve acaba de anunciar que será finalmente Gearbox Software quien se encargue del desarrollo de *Counter-Strike: Condition Zero*, la versión para un solo jugador de *Counter-Strike*. En cualquier caso, todo sigue quedando en casa, puesto que Gearbox ya creó para Valve las expansiones *Opposing Force* y *Blue Shift* de *Half-Life*. De hecho, parte del equipo del *Counter-Strike* original trabajará en la nueva versión. *Condition Zero* ofrecerá una campaña para un solo jugador de 32 misiones en la que podrás jugar primero como terrorista y después como miembro de una fuerza antiterrorista. El juego contendrá también un modo cooperativo y 12 armas y objetos nuevos, además de nuevos personajes y mapas multijugador.



WOLFENSTEIN EN VIVO

Test multijugador de Wolfenstein



Ya puedes jugar al modo multijugador de *Return to Castle Wolfenstein*. id Software y Activision han puesto a disposición de los jugadores una demo-test multijugador de esta esperada secuela en la página oficial del juego, www.activision.com/games/wolfenstein/. Con este test, los desarrolladores podrán probar con el máximo de sistemas la capacidad multijugador del juego, algo que vienen haciendo con todos sus títulos desde *Quake 2*. El test contiene un mapa multijugador que será incluido en la versión definitiva del juego. *Return to Castle Wolfenstein* es un juego de acción en primera persona ambientado en un castillo durante la II Guerra Mundial. En él encarnarás a un prisionero aliado que tendrá la oportunidad de escapar haciendo frente a los cientos de soldados zombis creados tras un fallido experimento nazi. El juego podría ver la luz antes de finales de año.



TODO UN CLÁSICO

Dragon´s Lair llega al PC





FX Interactive recupera *Dragon´s Lair*, uno de los más ilustres antepasados de los juegos.

Casi dos décadas después de que *Dragon´s Lair* se convirtiera en todo un fenómeno de masas a su paso por las máquinas recreativas, FX Interactive ha remasterizado y adaptado al castellano este título y sus dos secuelas y publica la trilogía en una edición especial para coleccionistas. En el *pack* encontrarás notables actualizaciones de unos juegos que marcaron la infancia de mucha gente y, además, algún que otro extra. FX Interactive ha pasado a estéreo la banda sonora y los efectos acústicos y, dada la baja resolución de los juegos originales, ha tenido que retocar los fotogramas uno por uno para adaptarlos a los PC actuales.

Dragon's Lair puede considerarse la primera película interactiva de la historia. Su creador, Don Bluth, había trabajado en innumerables series de animación de gran calidad y prestigio, pero soñaba con crear una película en la que el espectador asumiese también el papel de protagonista. Lo consiguió con *Dragon's Lair*, y la entusiasta acogida del juego le animó a seguir adelante hasta completar una trilogía. El segundo título, *Dragon´s Lair ¡La máquina del tiempo!*, ya era un poco más complejo y el tercero, *Space Ace*, supuso un cambio de tercio, ya que la historia de caballeros y princesas fue trasladada al siglo XXV.

Dragon´s Lair narra las peripecias de un caballero llamado Dirk, enfrascado en el rescate de la princesa Daphne. Para llegar hasta ella debe superar numerosos obstáculos y, finalmente, derrotar al dragón que la tiene cautiva. En la segunda entrega, el malvado de turno pasa a ser el mago Mordroc, que planea desposar a la princesita con el anillo de la muerte obligándola a vagar por el mundo para el resto de la eternidad.



A LA CARRERA

LA PRISIÓN INTERNACIONAL



Dinamic Multimedia ha llegado a un acuerdo con Cryo-Networks para lanzar en Europa, Estados Unidos y Canadá de *La Prisión*, el primer juego de rol multijugador masivo desarrollado en España. Tras la noticia del cierre de Dinamic, queda por confirmar si se hará efectivo dicho acuerdo.

MÁS RETRASOS



Se han anunciado estos días retrasos en dos de los juegos más esperados. *Medal of Honor: Allied Assault*, la primera versión para PC de este juego de acción en primera persona ambientado en la II Guerra Mundial, ha sido retrasado hasta febrero del próximo año. También *Duke Nuke Forever*, la nueva entrega de la serie de juegos de acción protagonizada por este infame héroe, verá retrasado su lanzamiento hasta el año que viene.

WORLD CYBERGAMES ESPAÑA



El pasado 10 de septiembre se puso en marcha la segunda ronda preliminar de clasificación para los World Cyber Games de Seúl del próximo mes de diciembre. En las competiciones, que se realizaron *on line* en la web Level51.com, han participado unos 4.000 jugadores. Puedes consultar en www.level51.com/WCG/ los nombres de los 200 jugadores que lucharán por una de las 20 plazas asignadas a España en la final que tendrá lugar en Madrid del 10 al 12 de este mes.

AHRIMAN´S GIFT

Mientras Ubi Soft publica este mes en España *Kohan: Immortal Sovereigns*, un juego de estrategia en tiempo real de corte fantástico, TimeGate Studios, sus autores, continúan con el desarrollo de *Kohan: Ahriman's Gift*, que al final no será una mera expansión, sino una precuela independiente que no necesitará el título original para ser jugada.

EXTRAS PARA RED FACTION

Volition ha puesto a disposición de todos los jugadores de *Red Faction* un *kit* de herramientas que permite incorporar en los *mods* y niveles creados con el editor del juego nuevos modelos, animaciones, efectos especiales y objetos. También están disponibles los grupos de objetos utilizados en el juego. Puedes descargarte estas utilidades desde la web oficial del juego, www.redfaction.com /news.cfm.

PARTY CÁNTABRA



Del 9 al 11 de noviembre se celebrará en Astillero (Cantabria) la "Juventud Cantabri@.Net", una nueva party organizada por la Consejería de Educación y Juventud del Gobierno de Cantabria. La inscripción a la party, que reunirá a 200 jóvenes de entre 18 y 30 años, costará 3.000 pesetas. Más información e inscripciones en www.informajovencantabria.com cantabrianet/default.htm.

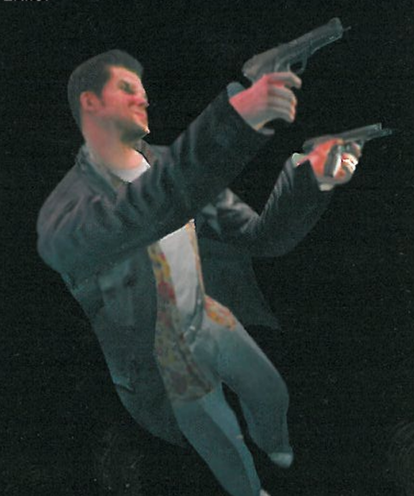
PHANTASY STAR ONLINE PARA PC



Sonic Team ha anunciado que convertirá al PC *Phantasy Star Online*, el popular juego de rol *on line* de la Dreamcast. La versión para PC estará basada en la versión 2.0, mejorará los gráficos con cuatro veces el número de polígonos del título original de Dreamcast y podrá jugarse en castellano.

MAX PAYNE CAMPEÓN

El estupendo juego de acción de Remedy Entertainment, *Max Payne*, ocupa el primer puesto en la lista de juegos más vendidos de la cadena CentroMail. Le siguen la expansión de *Diablo II, Lord of Destruction*, y *Myst III: Exile*.



¿HACE UNA DE PIRATAS?

Acclaim publica Sea Dogs



Una batalla entre un galeón español y otro inglés en *Sea Dogs*.

En el número pasado te informábamos del desarrollo de *Sea Dogs II*, la secuela de un juego de aventuras y rol de temática pirata todavía inédito en España. Pues bien, gracias a EON Digital y Acclaim podrás disfrutar del título original a partir de este mes. En el juego, que contiene también elementos de rol y estrategia, te harás cargo de un barco y su tripulación en el Caribe del siglo XVI. Podrás elegir entre 20 barcos distintos y afiliarte a cualquiera de las potencias marítimas de la época, Inglaterra, Francia o España, o bien optar por ir por tu cuenta y asaltar todos los barcos que encuentres. Dependiendo de tu elección, el juego desarrollará una de las cuatro tramas que tiene. La acción y estrategia se desarrollan en el mar, y el componente de rol en las ciudades, donde puedes comprar suministros, reparar o cambiar de barco y reclutar tripulación y oficiales para tu nave.

SALT LAKE CITY 2002

Anunciado el juego de las Olimpiadas de Invierno



***Salt Lake City 2002* no es muy recomendable si sufres vértigo.**

Eidos ha anunciado *Salt Lake City 2002*, el videojuego oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno del próximo año. El juego está siendo desarrollado por el estudio inglés Attention To Detail y estará disponible para PC en enero. Podrás participar en seis pruebas oficiales: descenso masculino, slalom femenino, bobsleigh masculino, saltos estilo libre femeninos, salto masculino K120 y slalom gigante con snowboard masculino, todas ellas ambientadas en escenarios olímpicos reales. El juego incluye cuatro modos para un solo jugador y multijugador, Olímpico, Clásico, Torneo y Libre.

INFORME ECTS

Una feria alicaída

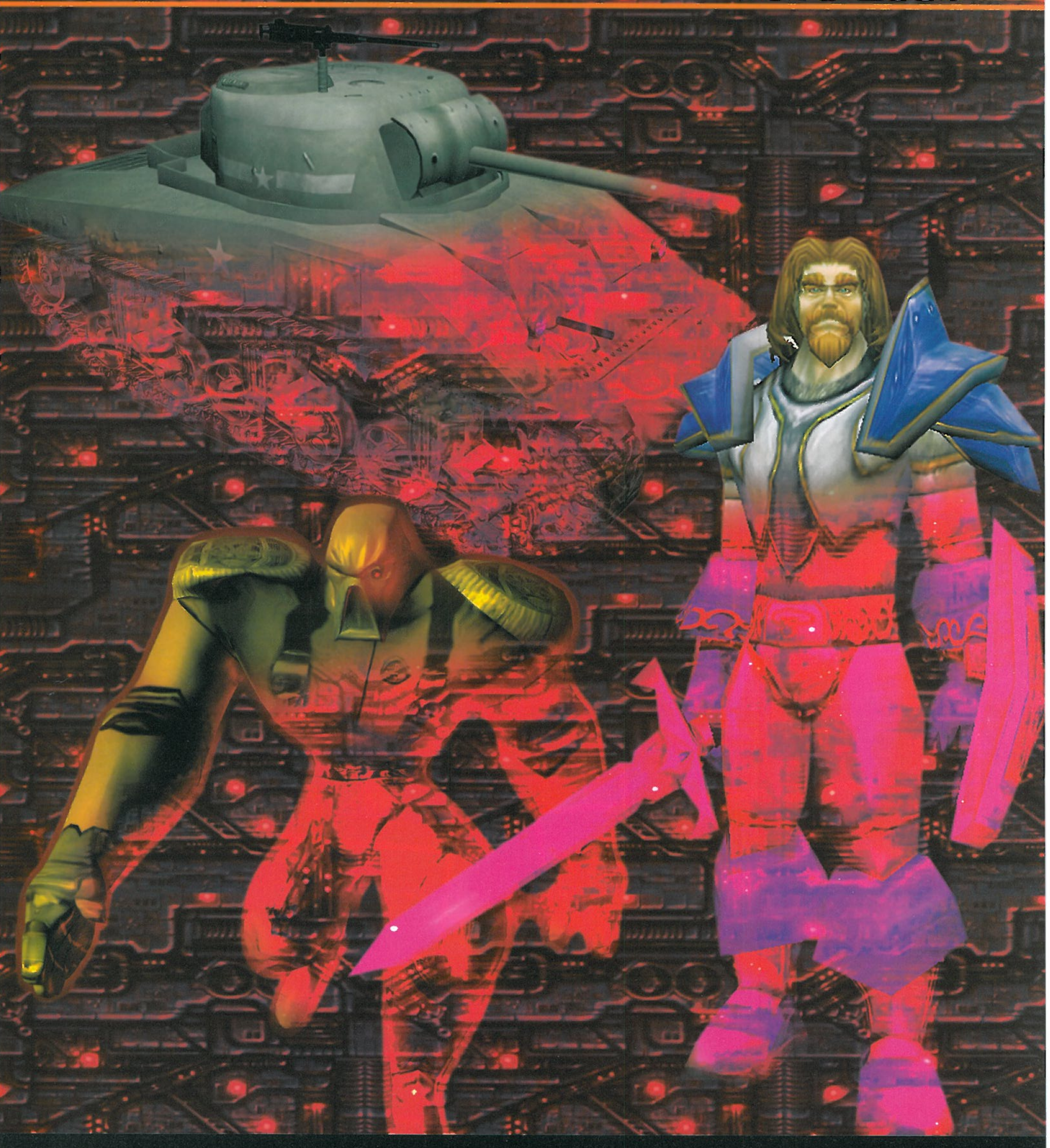
La ECTS de este año estuvo marcada por las ausencias. Algunos, como es habitual, montaron sus presentaciones paralelas, pero hubo compañías como Take 2, Virgin Interactive o Microsoft que ni siquiera se acercaron a Londres para mostrar sus productos a la prensa. La feria de videojuegos europea más importante parece herida de muerte y ya empieza a especularse con organizarla en otra ciudad y en otras fechas. Pero incluso en tan adversas circunstancias, pudimos asistir a la presentación de un puñado de buenos juegos.

Por J. Navarrete y S. Sánchez

Aparte del anuncio de *World of Warcraft*, toda una sorpresa para los que pensábamos que el juego que Blizard iba a presentar en sociedad sería *Starcraft 2*, lo que más ha llamado la atención de esta ECTS ha sido la ausencia de algunas compañías importantes. ¿La razón? Estar cuesta muy caro, y muchos editores consideran que para enseñar a la prensa lo mismo que en la E3 de Los Ángeles, casi mejor nos quedamos en casa y nos lo gastamos en cañas.

La ECTS pierde fuelle. Los stands con más de un juego interesante casi se podían contar con los dedos de una mano. Por suerte, las presentaciones organizadas por algunas compañías fuera del recinto ferial evitaron el naufragio.

Compañías como Eidos, Electronic Arts, Eon Digital o Empire aprovecharon la asistencia de periodistas al evento para montar espectaculares presentaciones fuera del recinto ferial. Eidos fue la más madrugadora, organizando un maratón de dos días con parada en sus próximos títulos. La lástima es que se centró más en títulos de consola y sólo cabe citar *Commandos 2*, *Soul Reaver 2* y *Championship Manager* como apuestas solventes en PC. Seguro que la prensa especializada en consolas volvió



con las alforjas bien llenas, pero nosotros nos quedamos un poco fríos.

También antes del inicio de la ECTS, Electronic Arts desplegó en sus oficinas inglesas su artillería de mayor calibre. Ninguna sorpresa. Se vio lo mismo que en la E3, pero algo más avanzado. De todas formas, nadie puede negar que allí se expuso el catálogo más amplio de títulos interesantes: *Medal of Honor: Allied Assault*, *FIFA 2002*, *Sims: Hot Date*, *Command & Conquer: Renegade*, *Anno 1503*, *Harry Potter*, *F1 2002*, *Simsville*...

Medal of Honor, *FIFA 2002* y los juegos basados en *Los Sims* fueron los que más acapararon nuestras miradas. En el caso del primero, lo que habíamos visto en la E3 nos dejó tan impresionados que necesitábamos más. Nuestra conclusión tras examinar el nuevo material del juego es que se ha dejado algún quilate en su travesía por el charco. Sigue siendo impresionante, pero ya no parece tan revolucionario como cuando lo vimos en Los Ángeles.

En cuanto a *FIFA*, estábamos locos por probar, gamepad en mano, el famoso nuevo sistema de pases en la versión para PC. Hay que reconocer que esta vez la jugabilidad sí que cambia respecto a versiones anteriores.

Sobre la licencia *Sims*, nos sorprendió la ausencia de *The Sims Online*, pero nada



comparado con la sorpresa que nos ha causado la cancelación de *Simsville*, ya que allí pudimos probarlo y ¡funcionaba! Parece que la ECTS fue la última oportunidad de echarle el guante a este juego.

Crónica de un fiasco anunciado

El gran día había llegado. Dicen que los pequeños detalles son sintomáticos. Nuestra primera impresión fue mala, para qué negarlo. El cambio de la feria del Kensington Olympia, un palacio de congresos con cierto encanto, al Excel, un recinto de tan frío como funcional, no auguraba nada bueno. Además, el espacio dedicado a expositores era más reducido que el del año anterior. Para colmo de males, una rápida ojeada a la lista de compañías presentes evidenció que más de un expositor se había incorporado a última hora para hacer bulto.

Lo más destacado del primer día fue la visita a Blizzard, donde pudimos comprobar cómo evolucionan *Warcraft III* y *World of Warcraft*, de hecho, la única estrella de la feria. Además, el surtido stand de Ubi Soft nos permitió regodearnos con *Pool of Radiance* y *Ghost Recon*. En Phantagram por fin contemplamos un vídeo de *Duality*, el juego desarrollado por la compañía española Trilobite Graphics. Todavía



es pronto para hacer valoraciones, pero lo visto tiene buen aspecto.

El día de la inauguración también nos permitió establecer contacto con los dos grandes simuladores en escena. *IL-2 Sturmovik* desplegó sus alas sobre Londres y no nos queda más remedio que reconocer que su realismo asusta. La otra cara de la moneda es *Comanche 4*, que no convenció demasiado.

Nos bastó un día para convencernos de que no íbamos a estresarnos: los grandes juegos escaseaban, con lo que al menos tuvimos el consuelo de poder degustarlos sin prisa.

En los días siguientes, juegos como *Warrior Kings*, *Iron Storm*, *Nomads* o *Industry Giant II* consiguieron dejarnos con la impresión de que no habíamos perdido del todo el viaje. También ayudaron las escapadas a las presentaciones de EON Digital, donde probamos *Morrowind* y volvimos a ver *Sea Dogs*, y de Empire Interactive.

En resumen, que una excursión a Londres para ver como evoluciona el mejor software del momento nunca está de más. Pero la ECTS parece haber entrado en una profunda crisis que esperamos que supere. En caso contrario, Europa va a quedarse sin la gran feria de ocio electrónico que merece.



ACCIÓN

GHOST RECON

DESARROLLADOR: Red Storm Entertainment
DISPONIBLE: Noviembre

Aunque el juego pueda parecer un nuevo *Rainbow Six*, nada tiene que ver. Para empezar los Ghost son soldados y no una unidad antiterrorista. Las misiones de *Ghost Recon* se desarrollarán siempre en escenarios exteriores y las acciones a realizar serán planeadas en tiempo real durante la misión. Actuaremos y combatiremos en escenarios urbanos pero no en el interior de edificios.

Completar una misión con éxito hará que los miembros de la unidad ganen puntos de experiencia e incluso alguna medalla. Los puntos servirán para ir mejorando las habilidades concretas de cada soldado y así convertirlo en especialista. El juego permite 20 especializaciones distintas, que definirán básicamente el tipo de arma que puede llevar cada uno y su pericia con ella.



Sencillo y ágil

En cuanto a realismo y verosimilitud, *Ghost Recon* va a suponer un sensible paso adelante con respecto a *Rainbow Six* y toda su saga. Basta con fijarse en el nivel de detalle de la vegetación movida por la brisa o, sobre todo, en los ojos de los soldados. Si los ojos son el espejo del alma, *Ghost Recon* es el juego más vivo que hemos visto hasta ahora.



Alto ahí, si apreciáis vuestros bigotes.

Dar órdenes a los miembros de la unidad o controlar al que de ellos prefiramos resultará sencillo gracias al ágil sistema de ventanas en que se basa la interfaz. Para desplazarlos por el escenario bastará con desplegar el mapa principal y marcar en él los puntos de paso que quieres que atraviesen. Se podrá hasta ordenar en qué condiciones y con qué armamento deben abrir fuego.

Además de las perspectivas en primera y tercera persona que incorporaba *Rainbow Six*, Red Storm ha añadido algunas más que permitirán seguir al equipo en su conjunto. Para las partidas multijugador se podrán crear misiones y elegir hasta las condiciones climáticas. En Ubisoft.com está previsto habilitar servidores para que puedan enfrentarse hasta un total de 32 jugadores.



Hay que ser muy profesional para avanzar así por el bosque.





MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

DESARROLLADOR: 2015 INC.
DISPONIBLE: Febrero 2002

Este juego fue presentado en su día fuera del recinto de la E3. En la ECTS tampoco formó parte de la exhibición oficial, ya que EA prefirió mostrarlo en uno de los edificios de la compañía en las afueras de Londres. La versión final del juego constará de seis grandes misiones con tres niveles cada una. Durante la exhibición del vídeo de este juego comprobamos que su protagonista, el teniente Mike Powell, podrá dejar temporalmente el rifle a un lado y conducir un tanque o hacerse cargo de la ametralladora trasera de un jeep. Vince Lem, miembro del equipo de desarrollo, nos confirmó que el juego tendrá opciones multijugador, en concreto un modo *deathmatch* y otro de combates por equipos.

SEA DOGS

DESARROLLADOR: Bethesda Software
DISPONIBLE: Noviembre 2001

Parece que por fin va a editarse en Europa este curioso juego de navíos del siglo XVI. *Sea Dogs* tiene algo de aventura e incluso de rol, pero sólo en los raros momentos en que su protagonista pisa tierra. La acción principal sucede en alta mar. Hay tres bandos en liza (ingleses, franceses, españoles) y tú puedes unirte a cualquiera de ellos o hacerte pirata y convertirte en su pesadilla. Esta elección es de gran importancia, ya que afectará a todo el desarrollo del juego.



Fíjate en su bandera y si no se parece a la tuya, ¡dispara!



Raziel es nuestro héroe, pero reconocemos que puede llegar a ser un poco desagradable.

SOUL REAVER 2

DESARROLLADOR: Crystal Dinamics
DISPONIBLE: Noviembre 2001

Soul Reaver 2 es un juego de acción decidido a nadar contra corriente. Hoy en día casi todos los juegos pretenden que usemos el sigilo, pero en éste esquivar a los enemigos no será una opción. Al contrario, tendrás armas de todo tipo, algunas de ellas mágicas e incluso un mundo espectral y otro real, pero deberás enfrentarte y destruir a todos los enemigos que se crucen en tu camino. Lógico, ya que Raziel, tu personaje, es un vampiro cuya única razón de ser consiste en ir acumulando la energía que roba a sus enemigos.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

DESARROLLADOR: Westwood Studios
DISPONIBLE: Noviembre 2001

Seguro que los juegos de la saga *C&C* te han dejado más de una vez con ganas de olvidar sutilezas estratégicas y meterte de lleno en la acción. Pues bien, pronto tendrás tu oportunidad. En *C&C: Renegade* aparecen todos los vehículos y muchos de los personajes de *Command & Conquer*, sólo que esta vez se juega en primera persona y con control directo, al más puro estilo *shooter*. En la partida solitaria serás Nick "Havoc" Parker, un comando de GDI, pero las opciones multijugador te permiten unirte a los NOD.





Hay que practicar para que no desenfunden antes que tú.

IRON STORM

DESARROLLADOR: 4X Studio
DISPONIBLE: Por determinar

Los creadores de *Iron Storm* querían hacer un *shooter* distinto, y por eso se han basado en un argumento que en casi nada se parece a los habituales en el género. Visitaremos una realidad paralela en la que la Primera Guerra Mundial va a prolongarse hasta 1964. Eso supone que participaremos en 50 años de guerra de trincheras continua reproducidos con el máximo rigor posible, como si el conflicto se hubiese prolongado todo ese tiempo en la realidad.



NOMADS

ESTRATEGIA



Con tanto tráfico aéreo, no sería extraño que tuviésemos un disgusto.

DESARROLLADOR: CDV
DISPONIBLE: Por determinar

El premio al mejor juego para PC de la ECTS lo ganó *Nomads*, un título de CDV del que apenas había referencias pero que dio una excelente impresión a todos aquellos que se pasaron por el stand de la compañía distribuidora alemana. Bernd Beyreuther, jefe del proyecto, nos aclaró que *Nomads* "es un juego de estrategia, acción y rol, por este orden".

En un mundo de magia y tecnología, una raza de humanos nómadas decide establecerse en un archipiélago de islas flotantes. Todo va sobre ruedas hasta que son atacados por alienígenas con forma de insecto. Así empieza una batalla cuyo objetivo va a ser el control del archipiélago. Para derrotar a la facción rival será necesario completar las 25 misiones de que consta el juego.

Potencia y control

Tendrás control directo sobre un personaje que deberá desarrollar sus habilidades en los campos de la tecnología y la magia para construir estructuras defensivas y vehículos con los que atacar al enemigo. Cada vez que una infraestructura resulte destruida, aparecerá un icono que se podrá recoger para reconstruirla desde la base. Los edificios contarán con un número máximo de 15 reconstrucciones, más que nada para evitar que los combates se eternicen, y cada vez que los construyes invertirás una cantidad de energía. Son precisamente las reservas energéticas (que deberás administrar con prudencia, ya que sin energía no podrás moverte ni construir) las que determinarán el desarrollo del juego, aunque también tendrá mucha importancia la escasez de superficie en la que edificar.

Una de las principales ventajas del juego es que, pese a su complejidad y gran variedad de opciones estratégicas, bastará con un pad para realizar todas las acciones. Quizás el hecho de que planeen lanzarlo también para X-Box haya tenido algo que ver.



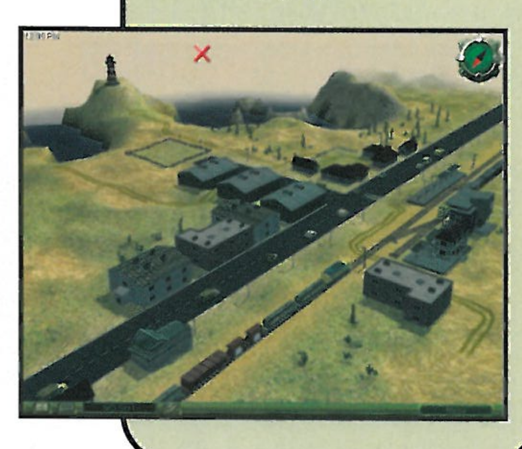
Asistirás también a un duelo de zeppelines por todo lo alto.



NOVEDADES JOWOOD

Los otros dos juegos de estrategia que destacaron en la ECTS son de la compañía JoWooD. El primero de ellos, *Industry Giant II*, es un juego de desarrollo y expansión que abarca casi un siglo de historia, entre los años 1900 y 1980. En él hará falta un mínimo de 20 horas para desarrollar una industria, ya que deberás tener en cuenta muchos aspectos que suelen olvidarse en juegos de este tipo. Por ejemplo, dedicarte al sector vinícola y acumular barricas en tus bodegas de poco te servirá si no investigas también la industria del vidrio y fabricas botellas con que envasar tu producto. Los gráficos han mejorado notablemente con respecto al primer *Industry Giants* y también se han implementado menús más manejables y operativos para que puedas seguir la actividad que se desarrollará en tus fábricas.

Por último, *World War III* ofrecerá estrategia de combate tecnológico, el que enfrentará a los Estados Unidos y a Irak. El proyecto aún no está del todo perfilado, pero ya se sabe que los gráficos al menos estarán a la altura del ambicioso y atractivo nombre del juego. Hay que destacar que incorporará un editor que es el mismo que el equipo de JoWood está utilizando en el desarrollo del juego.



WARRIOR KINGS

DESARROLLADOR: Black Cactus
DISPONIBLE: Por determinar

Warrior Kings nos traslada a la era de la incipientes monarquías feudales, cuando un rey no era más que un aristócrata de especial prestigio al que, además, todo el mundo pedía protección cuando la cosa empezaba a ponerse fea. Las formaciones militares y las grandes batallas serán la salsa de este ETR en 3D en el que la gestión económica tiene cabida.



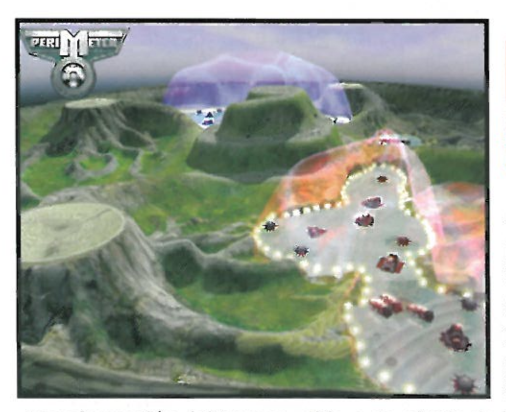
Estas carretillas que transportan suministros serán una de las claves del juego.



HUNDRED SWORDS

DESARROLLADOR: Smilebit
DISPONIBLE: Por determinar

La gran novedad de Planeta DeAgostini en esta ECTS fue el juego de estrategia *Hundred Swords*, que se editó en su día en formato Dreamcast con bastante éxito. Aunque los ETR son un plato bastante más frecuente en los PC que en las consolas, éste cuenta con un simpático toque manga y un equilibrado modo multijugador para hacerse un hueco.



PERIMETER

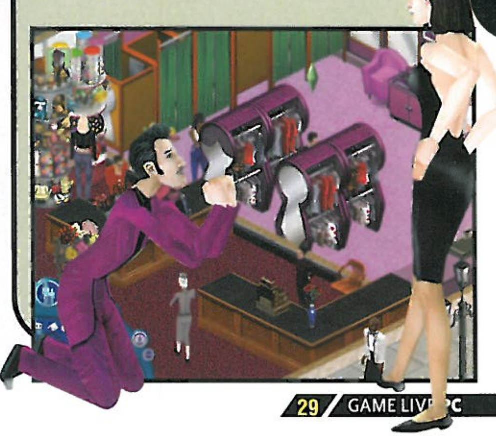
DESARROLLADOR: K-D LAB
DISPONIBLE: Por determinar

Perimeter está siendo desarrollado por la compañía rusa K-D LAB. Se trata de un juego en el que las fuerzas enfrentadas levantan grandes perímetros defensivos que hay que conseguir expandir. Todas las razas tendrán tres colectivos especializados en la transformación del terreno, el levantamiento de barreras protectoras y la defensa militar. *Perimiter* cuenta con un motor gráfico propio que gracias al uso de la tecnología pseudovoxel combinará vistas en 3D con una perspectiva aérea bidimensional que simula el relieve del terreno.

LOS SIMS: PRIMERA CITA

DESARROLLADOR: Maxis
DISPONIBLE: Noviembre 2001

El universo Sims se expande de nuevo, sólo que esta vez el objetivo es claro y concreto: se trata de que tus mascotas virtuales vayan de ligue. Empezarás en una casa de soltero/a con el equipamiento básico y tu objetivo será que el personaje consiga una serie de éxitos personales que le permitan ganar en autoestima y lanzarse a la aventura de buscar pareja. El siguiente paso será frecuentar nuevos escenarios, como la discoteca o el restaurante de lujo. Lo que pase allí entre tu sim y su acompañante será algo que quede entre ellos dos.





ANNO 1503

DESARROLLADOR: Sunflowers
DISPONIBLE: Primavera 2002

Una vez más, Sunflowers ofrece la posibilidad de iniciar un asentamiento en el Nuevo Mundo con esta secuela de *Anno 1602*. El número de civilizaciones disponibles ha aumentado a nueve y el comercio a gran escala ha ganado en peso específico con respecto a los combates masivos.

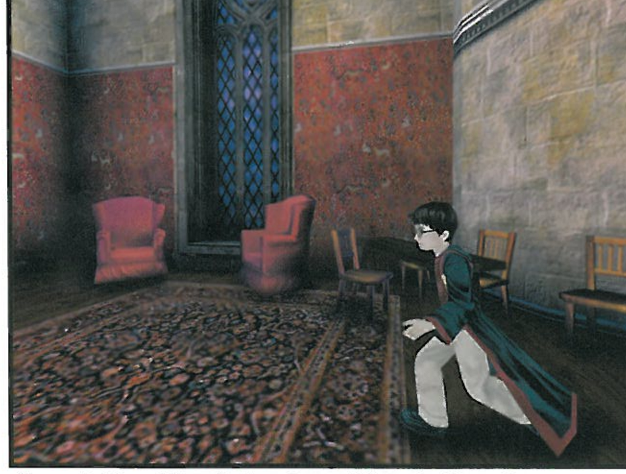
ESTRATEGIA

HARRY POTTER

DESARROLLADOR: NoWonder
DISPONIBLE: Por determinar

Desde que Electronics Arts se hiciera con la licencia de Harry Potter, se ha estado trabajando sin descanso para que prácticamente todas las plataformas de juegos tengan a su joven mago correteando por la pantalla. Para este invierno está previsto que el joven Potter se asome a nuestros PC. Este personaje de ficción creado por la escritora J.K. Rowling se ha convertido en todo un héroe consiguiendo algo que hace un par de años hubiese parecido imposible: que la lectura se convierta en el principal pasatiempo de los niños del Primer Mundo.

Alguien como Potter no podía permanecer demasiado tiempo alejado de la gran pantalla, y es precisamente la película que pronto se estrenará la que está sirviendo de modelo para los videojuegos en desarrollo. En *Harry Potter y la piedra filosofal*, los jugadores recorrerán los pasillos de Hogwarts, el colegio donde el aprendiz de mago recibirá sus primeras lecciones. Según nos explicó Owen O'Brien, productor del juego, "los niños no deben tener demasiados problemas con los puzzles que aparecen durante el juego, aunque lo ideal es que se juegue en familia para que los padres puedan orientarlos aconsejando posibles salidas".



***Harry Potter* utlizará el motor gráfico de *Unreal*.**

Dibujo artístico

Durante la demostración, pudimos ver cómo Harry recibía sus primeras lecciones de vuelo con escoba o hacía sus pinitos en el duro y selectivo mundo de la magia. Los hechizos se lanzarán con un sistema que recuerda al utilizado por *Black & White*: trazando sencillos dibujos con el ratón. El juego, que cuenta con el motor de Unreal, incorporará también fases de exploración y sigilo.

THE FINAL CUT

DESARROLLADOR: Arxel Tribes
DISPONIBLE: Por determinar

The Final Cut es el título de una aventura gráfica de corte clásico pero basada en gráficos 3D realistas. Su protagonista es Joseph Shamley, un investigador privado que adquirió poderes paranormales tras sufrir un trágico accidente. Shamley deberá hacerse cargo de un caso de lo más extraño: un equipo de cineastas ha desaparecido mientras rodaba en un inmenso plató. El juego incluirá 15 minutos con escenas de las más famosas películas de Hitchcock y alternará exploración y puzzles con momentos de acción en los que Joseph se verá obligado hacer uso de armas de fuego. Por fortuna, los poderes psíquicos del personaje nos permitirán superar situaciones en que quedemos bloqueados.





DUALITY

DESARROLLADOR: Trilobite Graphics
DISPONIBLE: Finales 2002

Duality es un juego que se resiste a ser etiquetado, aunque podría decirse que se trata de una aventura con importantes elementos de acción y rol. La compañía española Trilobite está desarrollando un guión basado en el enfrentamiento entre corporaciones rivales en un futuro de estética ciber-punk. En el juego se mezclan dos mundos, el real y el virtual, que no podrán mezclarse hasta que los protagonistas sean lo suficientemente poderosos. Los escenarios ofrecerán tres rutas alternativas que podrían derivar en varios finales.

F1 2001

DESARROLLADOR: Image Space
DISPONIBLE: Por determinar

Electronic Arts presentó a lo grande su juego de Fórmula 1, permitiendo a los asistentes a la ECTS subirse a una de sus cuatro reproducciones a escala de coches de competición y tratar de completar cuatro vueltas con el simulador. Entre trompos, el personal de la compañía desarrolladora del juego, Image Space, se encargó de explicarnos en qué mejora este juego la entrega del año anterior.

F1 2001 cuenta con un motor gráfico cuatro veces más rápido que el de *F1 Championship Season 2000* y tanto las animaciones de los conductores como las del personal de parrilla se han basado en la técnica de captura de movimientos. Esto, unido a la licencia de todos los circuitos y equipos de la temporada 2001, hace del de EA el simulador de carreras más completo y realista del momento.



Móntate en un Arrows triplaza para asistir a clases personalizadas.



Cada rueda dispondrá de suspensiones independientes.

Equivocarse es humano

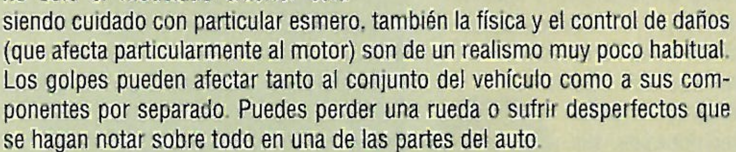
La IA es uno de los detalles en los que más se ha trabajado. En contra de lo que suele ser habitual, los corredores controlados por la máquina cometen errores y tienen parámetros de personalidad que definen su estilo de conducción (grado de agresividad, tácticas de carrera...). Antes de iniciar una competición, la personalidad de los corredores será una de las opciones configurables. Durante las carreras, los corredores controlados por la CPU contarán con un cono de visión y las decisiones que tomen se basarán en aquello que perciban.

Entre las opciones nuevas, destaca una de perfeccionamiento de la conducción virtual que permitirá al jugador participar en sesiones diseñadas con la ayuda del equipo profesional Orange Arrows.



RALLY TROPHY

DESARROLLADOR: Bugbear
DISPONIBLE: Por determinar



Otro juego de rallies, aunque no uno del montón. Para empezar, los coches que competirán en este juego son modelos clásicos de los años 60 y 70. Incluirá doce vehículos muy detallados que el jugador podrá configurar a su gusto. Durante la presentación pudimos comprobar que no sólo el modelado exterior está siendo cuidado con particular esmero, también la física y el control de daños (que afecta particularmente al motor) son de un realismo muy poco habitual. Los golpes pueden afectar tanto al conjunto del vehículo como a sus componentes por separado. Puedes perder una rueda o sufrir desperfectos que se hagan notar sobre todo en una de las partes del auto.

Las carreras se desarrollarán a lo largo de las cuatro estaciones y bajo condiciones climáticas diversas. El modo principal permitirá recorrer 42 circuitos de diseño muy flexible, ya que podrás abandonar la calzada y cubrir amplias distancias campo a través, aunque eso tendrá una lógica repercusión en tus posibilidades de ganar, ya que perderás un tiempo precioso.

MOTO RACER 3

DESARROLLADOR: Delphine Software International
DISPONIBLE: Noviembre 2001



Moto Racer vuelve mucho más completo que nunca. Los amantes de las motos van a quedar más que satisfechos con sus seis modalidades de juego, que permitirán participar en pruebas de velocidad, supercross o trial, deportes cuya única característica común es que en ellos participan vehículos de dos ruedas. *Moto Racer 3* intentará presentar un tipo de simulación convincente de los distintos vehículos sin que eso complique innecesariamente el tipo de conducción.

CARRERAS

FIFA FOOTBALL 2002

DESARROLLADOR: EA Sports
DISPONIBLE: Diciembre 2001

Mucho se había hablado de esta edición de *FIFA*, en especial acerca de los cambios introducidos a nivel de jugabilidad, pero tuvimos que esperar a verlo en la ECTS para comprobar cuál será el alcance de estas novedades. La principal va a ser el sistema de pases, mucho más flexible. En el nuevo FIFA será perfectamente posible tirar paredes o dar pases al hueco de forma controlada, ya que incluirá una barra de dirección para indicar cuál va a ser la trayectoria de estos pases justo antes de que toques el balón.



Los laterales se desmarcan, los medio centros se ofrecen, los delanteros buscan el segundo palo...

Los arbitrajes van a ser este año bastante más rigurosos, pero también más justos. Los hombres de negro tendrán en cuenta el ángulo de las entradas y si llegas o no a tiempo al balón a la hora de señalar faltas y amonestar a los jugadores. Se acabó el repartir leña a diestro y siniestro, a menos que vayas ganando por la mínima en tiempo de descuento y necesites arañar unos segundos sea como sea.



La cantidad importa

El juego incluirá las 16 ligas más importantes del mundo, con más de 500 equipos y 175 selecciones nacionales. Desde luego hay donde elegir, pero si alguien no se da por satisfecho siempre podrá crear jugadores nuevos, equipos e incluso ligas. Estos equipos y jugadores ficticios podrán participar en cualquiera de las competiciones incluidas en *FIFA Football 2002*.

Esta edición incluye también el Mundial de fútbol de Corea y Japón 2002 con su correspondiente fase de clasificación, en la que pasarás por purgatorios como el de enfrentarte a Malta o San Marino en campos en pésimo estado y con la clasificación en juego.

EA Sports ha tomado muy buena nota de las sugerencias de los usuarios para mejorar la calidad de su producto y, por ejemplo, incluye por vez primera la posibilidad de reasignar los controles en los PC. También es nuevo el sistema de ventanas de información táctica. Gracias a él, ya no se nos olvidará que debemos sustituir a los jugadores lesionados en lugar de seguir jugando aunque sea el Cojo Manteca quien corra a nuestra banda izquierda.

El juego incluirá nuevas bonificaciones (modos de juego adicionales y trucos) con el que se recompensará a los jugadores que consigan determinados objetivos.

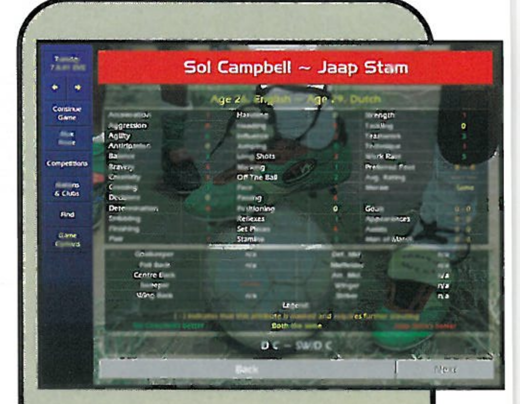
En cuanto a los gráficos, basta con decir que son incluso mejores que los de *FIFA 2001*. Se ha aumentado el número de jugadores con rostro personalizado y añadido rasgos característicos de algunos de los jugadores más famosos. La licencia FIF Pro ha permitido que EA Sports incremente el grado de realismo en la reproducción sin tener que recurrir a los trapicheos habituales en otros simuladores.



SALT LAKE 2002

DESARROLLADOR: ATD
DISPONIBLE: Noviembre 2001

Eidos ya tiene prácticamente listo el juego oficial de las próximas olimpiadas de invierno. En el juego se podrá participar en varias pruebas de esquí alpino, snowboard, bobsleigh y salto de esquí. Habrá una opción multijugador que permitirá participar en unas olimpiadas caseras con tus amigos como rivales a batir.



CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

DESARROLLADOR: Sports Interactive
DISPONIBLE: Octubre 2001

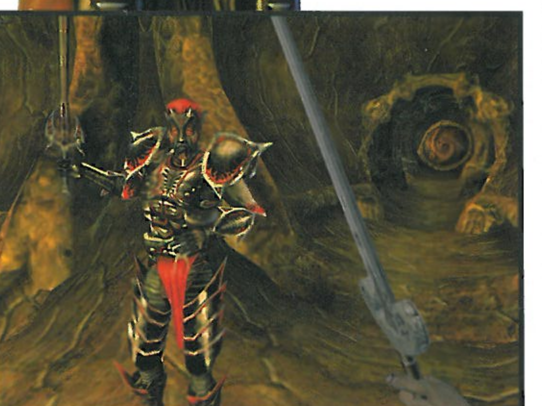
La saga *Championship Manager* ha pasado siempre por nuestro país con más pena que gloria, aunque en países como Inglaterra sea todo un fenómeno social. La edición *2001/02* vuelve a España con las pilas bien cargadas. Este manager permitirá elegir entre 26 ligas de todo el mundo y una base de datos mucho más completa y operativa de lo habitual.

MORROWIND

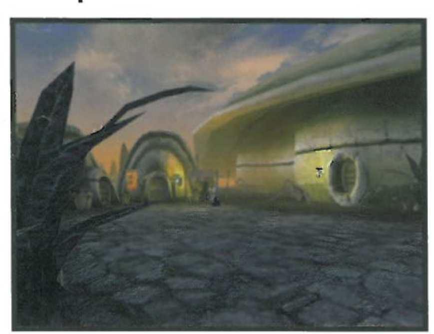
DESARROLLADOR: Bethesda Softworks
DISPONIBLE: Noviembre 2001

Morrowind es la tercera entrega de la serie *Elder Scrolls*. Las dos anteriores, *Arena* y *Daggerfall*, tuvieron un importante éxito, en especial entre los jugadores de rol más exigentes. Tras *Daggerfall*, vinieron *Battlespire* y *Redguard*, primos hermanos de la saga *Elder Scrolls*, ya que estaban ambientados en el mismo mundo de fantasía y también apostaban por la fidelidad a las raíces del género.

Cinco años más tarde, llega *Morrowind*, un juego de factura clásica y que apuesta por el rol para un solo jugador justo ahora, cuando elfos y enanos empiezan a emigrar en masa a los servidores de la Red. El juego de Bethesda se basará en una historia sólida pero lo bastante flexible para que el jugador tenga una sensación de completa libertad.

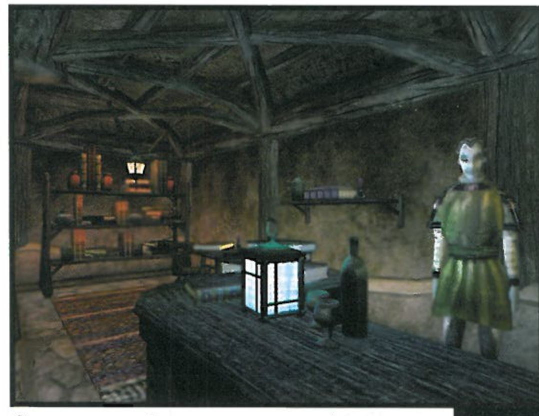


Por fin un rival a nuestra altura. O hasta por encima.



Amplia libertad

Ya en la escena inaugural, en la que el personaje será secuestrado por piratas, se podrá elegir entre obedecerles o intentar la fuga. Esta libertad de movimientos será una constante durante todo el juego, ya que será incluso posible dejar de lado la aventura principal y enfrascarse en cualquiera de las 120 aventuras complementarias que dan al juego una inusual versatilidad. El juego se desarrollará en la isla volcánica de Vvardenfell, que forma parte de la provincia de Morrowind. A pesar de tratarse de una isla, es 50 veces más grande que el territorio que recorrimos en *Redguard*.



Con esa sonrisa, seguro que viene a vendernos algo.

Todd Vaughn es el jefe de proyecto de *Morrowind* y la persona que se encargó de su presentación. Para Todd, una de las principales mejoras de *Morrowind* es la aparición de nuevas razas, en las propias de las tierras de Tamriel, como los elfos oscuros. Las armas también van a ser mucho más variadas, tanto, que se ha hecho necesario agruparlas según el material con que han sido forjadas. Cada categoría incluye diversas variantes hasta completar el arsenal más amplio que ha ofrecido hasta ahora un juego de rol.

El juego incluirá una completa herramienta de edición, *The Elder Scrolls Construction Set*, con la que podrás hacer lo que quieras, desde modificar cualquier objeto del juego hasta añadir aventuras creadas por el jugador.

DIVINE DIVINITY

DESARROLLADOR: CDV
DISPONIBLE: Por determinar

Un clásico enfrentamiento entre el bien y el mal, entre poderosos hechiceros al servicio de la luz y facinerosos que se han pasado al lado oscuro de la magia. Al margen de su algo trillado argumento, *Divine Divinity* se caracteriza por intentar ofrecer al mismo tiempo lo mejor de *Diablo* y *Baldur's Gate*. No se trata de que el juego mezcle elementos de ambos, si no que tú serás quien elija de qué manera juegas a él: dando prioridad a la acción directa u optando por un tipo de rol más pausado y ortodoxo. Un detalle curioso es que podrás detener la acción en cualquier momento para seleccionar el hechizo que prefieras.





Muy espectacular nos pareció el hechizo que permitirá al jugador transformarse en el enemigo que elija para así pasar desapercibido.

IL-2 STURMOVIK


Desengáñate: las guerras sólo las ganan los fabricantes y traficantes de armas.

DESARROLLADOR: Maddox Games
DISPONIBLE: Noviembre 2001

A nadie se le escapa el mal momento por el que pasa la simulación de vuelo. Aun así, en Londres pudimos disfrutar de un título de los que invitan a mirar el futuro con optimismo, *IL-2*. Tras la E3 se empezaron a oír persistentes rumores apuntando a que el juego estaba siendo simplificado para permitir un rápido lanzamiento. Su creador, Oleg Maddox, se encargó de desmentirlos con una contundente demostración práctica: el juego permitirá pilotar 32 modelos de aviones a, los que se unen otros 40 que aparecerán durante el juego aunque no sea posible volar en ellos. Hay que decir que la elevada cifra de modelos se debe a que muchos son versiones de un mismo tipo de avión. En realidad, pilotaremos ocho modelos básicos con diversas variantes: IL-2, LaGG-3, MiG-3, La-5FN, Yak, P-39, Bf-109 y FW-190.

Dos bndos, dos destinos

Como piloto ruso o alemán podrás participar en una de las tres campañas del juego y presenciar una auténtica batalla no sólo aérea sino también terrestre, ya que mientras tú vuelas, todo tipo de vehículos terrestres y marítimos están en constante alerta y abren fuego en caso de toparse con unidades enemigas. Durante las misiones se podrá volar como líder de escuadrón o simplemente como miembro de éste. Las conversaciones por radio serán una constante y tendrán considerable importancia ya que los miembros del escuadrón controlados por la CPU actuarán en función de las órdenes recibidas. En la presentación del juego se pudo observar el rastro que dejaban los disparos al caer por efecto de la gravedad o un Cobra entrando en pérdida debido al exceso de combustible en su depósito posterior. La herramienta de diseño de misiones nos pareció muy completa, tanto que su manejo puede resultar difícil, aunque seguro que los resultados obtenidos valdrán la pena.

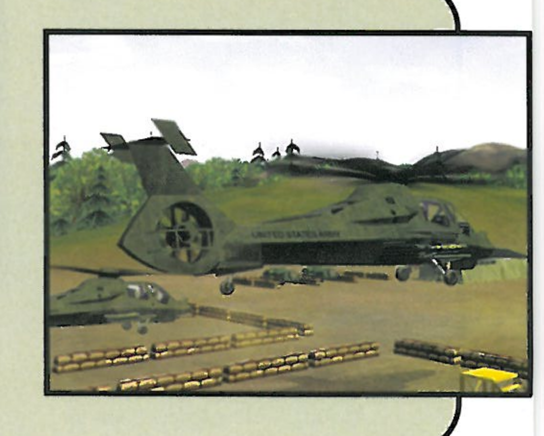

El modelo de daños de *IL2* es excepcional.

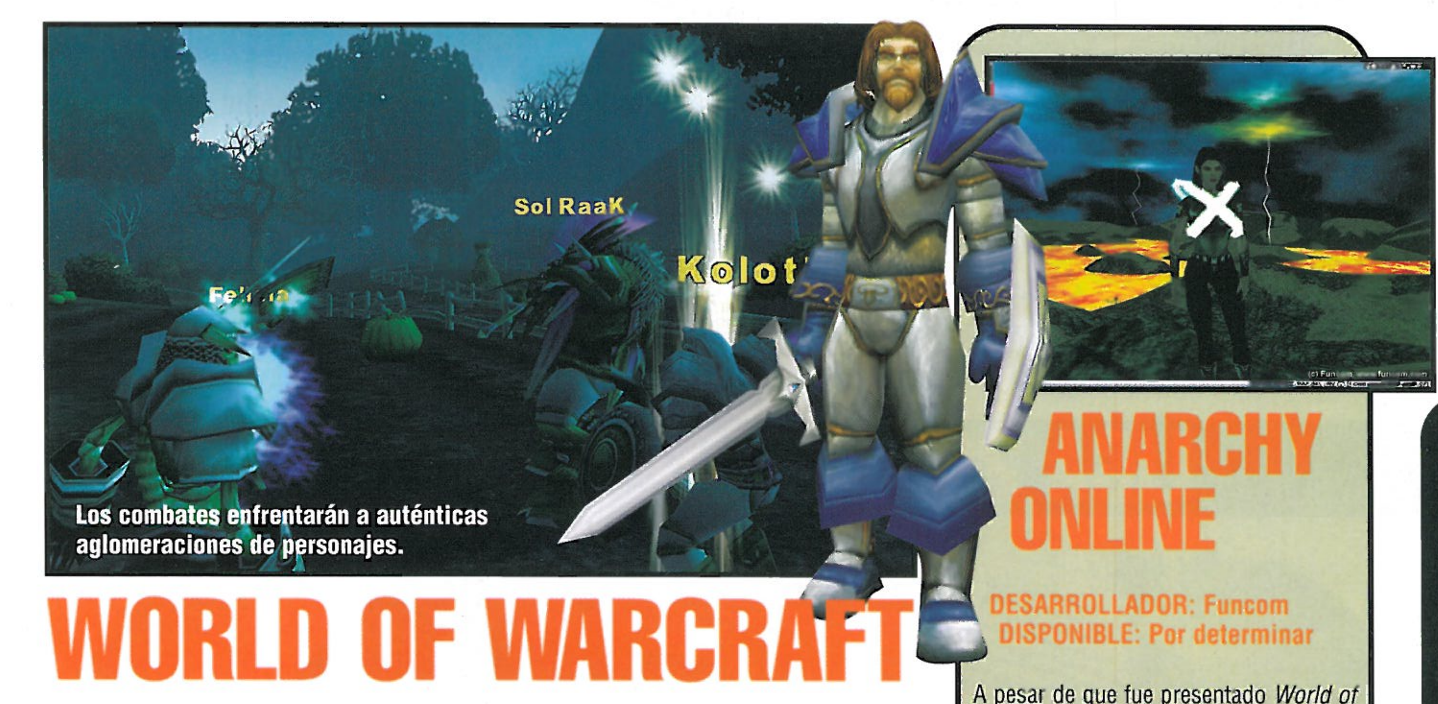
A pesar de que muchos aficionados pedían un elevado soporte multijugador, parece ser que la idea de que se convierta en un simulador *on line* queda descartada, aunque soportará hasta 32 jugadores tanto en modo Head to Head (divididos en dos bandos) como en cooperativo. En los servidores del canal de juegos de Blue Byte se alojarán permanentemente partidas para este simulador, haciendo más fácil la búsqueda de compañeros de vuelo.

COMANCHE 4

DESARROLLADOR: Novalogic
DISPONIBLE: Noviembre 2001

Los dos millones y medio de copias vendidos por los *Comanche* anteriores son una base más que sólida para este esperado simulador. Este simulador se ha caracterizado siempre por unos notables gráficos y un control del helicóptero accesible a todos los públicos. *Comanche 4* no va a ser una excepción. Soportará algunas de las nuevas características de las Geforce 3 e incluirá espectaculares efectos, en especial, la rotación de las hélices cuando se acerquen al suelo o al agua. En cuanto al modelo de vuelo del helicóptero, no esperes sacarte el título de piloto con este simulador, ya que Chris Clarke, jefe de proyecto, nos dijo claramente que, aunque se podrá jugar con joysticks de tres ejes, se trata más bien de un *shooter* aéreo con el que los típicos controles de estos juegos (ASWD y ratón) bastarán para pilotar un RAH-66 y arrasar con todo.





Los combates enfrentarán a auténticas aglomeraciones de personajes.

WORLD OF WARCRAFT

DESARROLLADOR: Blizzard
DISPONIBLE: Por determinar

Blizzard se propuso acaparar el protagonismo en esta edición de la ECTS, y vaya si lo consiguió. Horas antes de la anunciada presentación de su "juego secreto", las porras entre periodistas apuntaban a *Starcraft 2*. Al final, se anunció el salto de *Warcraft* al mundo de los multijugador *on line* con este *World of Warcraft*, un título sorpresa que hasta ahora se había llevado con discreción exquisita.


Este es el aspecto que presenta la interfaz provisional de *WOW*.

Un miembro del equipo de desarrollo, John Cash, nos confirmó que aún es poco lo que puede decirse del juego, ya que hace menos de un año que empezaron a trabajar en él. Tres razas tienen un puesto asegurado en el producto final: humanos, orcos y Tauren. También parece poco menos que definitivo que en todas las razas finales podrá elegirse entre personajes masculinos o femeninos y que éstos serán diseñados a gusto del consumidor, alterando su rostro, peinado y color de la piel. Aunque un jugador podrá tener varios personajes, como en *Diablo*, sólo se podrá jugar con uno a la vez. Eso sí, el punto de vista desde donde observarlo lo decidirás tú, ya que la cámara será totalmente libre.

Evolución sin pausas

Los periodos de carga que acompañan el paso de un nivel a otro en muchos juegos *on line* no existirán en *WOW*, un mundo continuo que evolucionará en tiempo real y sin pausas y al que las nubes dinámicas de variable aspecto darán una apariencia aún más "viva".

Tanto el sistema de combate como el de orientación van a ser muy sencillos La salud del personaje y el maná estarán representados por dos barras en la parte izquierda de la imagen. Durante los combates, aparecerá en la parte superior un pequeño recuadro indicando el nombre y nivel de vida del monstruo al que se está atacando. Tal y como dijo John Cash, "hemos apostado por un sistema de combates heroicos y rápidos". No sabemos si pueden o no considerarse heroicos, pero no nos cabe la menor duda de su rapidez y sencillez.

Para desplazarse, bastará con echar un rápido vistazo al mapa, en el que encontraremos indicados con flechas las grandes ciudades o lugares clave en las aventuras en que participemos. En cuanto a las penalizaciones por muerte del personaje, parece que serán poco severas, nada que vaya a traumatizar a los sufridos jugadores. Unos misteriosos pilares repartidos por todo el mundo de *WOW* servirán de lugar de reaparición para aquellos jugadores que hayan perdido a su personaje.

Por lo que respecta al equipamiento, Blizzard está cuidándolo con el mimo acostumbrado. Cash nos explicó que van a añadir armas y armaduras de características similares pero apariencia distinta. De esta forma, cada jugador podrá vestir a su gusto y diferenciarse de los demás.

ANARCHY ONLINE

DESARROLLADOR: Funcom
DISPONIBLE: Por determinar

A pesar de que fue presentado *World of Warcraft*, *Anarchy Online* se llevó el premio a mejor juego *on line* de la ECTS 2001. La decisión final muy probablemente estuvo influenciada por la temprana fase de desarrollo en la que se encuentra el juego de Blizzard. *Anarchy Online* es un juego de rol *on line* masivo con ambientación futurista que cuenta con unos gráficos bastante mejores que los de cualquier juego de este tipo.

SHINING LORE

DESARROLLADOR: Phantagram
DISPONIBLE: Junio 2002

En *Shining Lore* no se trata de luchar para ir superando niveles y acumular experiencia, sino de vivir en un auténtico universo paralelo en el que se simularán toda suerte de aspectos de la vida cotidiana en un marco influido por la filosofía oriental. Además, incluirá una red de mini juegos entre los que encontraremos el ajedrez



La segunda temporada futbolística del milenio se presenta mucho más movida que de costumbre. En el momento de cerrar este artículo, nos llegó la noticia del cierre de Dinamic Multimedia, con lo que todavía **no se sabe qué va a pasar con *PC Fútbol***, una saga que ya tenía lista la expansión de este año y la edición del 2002 en camino. En espera de lo que suceda con él, ***Manager de Fútbol 2001-2002* y *Championship Manager 2001/2002* son los títulos que tienen confirmada su llegada** en breve a las estanterías españolas para saciar el hambre de goles de los numerosos aficionados a este género.

LIGA 2001-2002

LOS NUEVOS MANAGERS

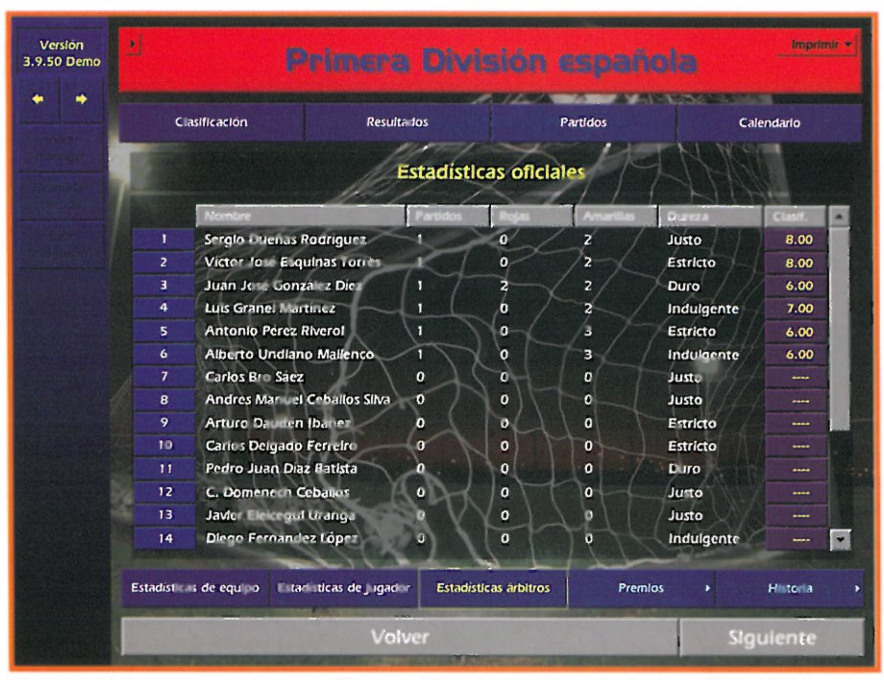
Por A. jiménez

Parece que fue ayer, pero han transcurrido dos décadas desde que le echamos el guante al primer manager de fútbol. Los que disfrutamos del ZX Spectrum no hemos olvidado el *Football Manager* de Kevin Toms, un pequeño programa en formato Basic que llegó a número uno de las listas de ventas y se aseguró una plaza de honor en la historia de los pioneros del software.

¿En qué consiste este tipo de juego y por qué tienen tanto éxito? Los neófitos no comprenden por qué se venden tan bien programas que más bien parecen rompecabezas estadísticos, llenos de pantallas de navegación con cifras y datos. La explicación es sencilla: el fútbol despierta pasiones, y estos juegos nos permiten visitar la trastienda del deporte rey, el lugar en que se gestan los goles y se cocinan los equipos que harán historia.

El despliegue de menús en *Championship Manager 01/02* se realiza mediante eficaces pestañas

Los simuladores, como la serie *FIFA*, se basan en el control directo de los jugadores sobre el campo. Los manager van mucho más allá en un intento de reproducir todos los aspectos que rodean el mundo del balón. Depende de nosotros seguir los pasos de Irureta, Valdano, Gil o de todos ellos a la vez.



Por estadísticas que no sea, en *CM* ¡se califica hasta el grado de rigor de los árbitros!

En España, el manager por excelencia ha sido *PC Fútbol*. Todos los años, por estas fechas, Dinamic presentaba la extensión correspondiente a la temporada en curso, con las nuevas plantillas y el resto de datos convenientemente actualizados. El cierre de la compañía española podría provocar que este año no disfrutemos de ella pese a que el proceso de desarrollo ha concluido. A falta de conocer lo que finalmente ocurre con esta serie, dos nuevos títulos llaman a nuestras puertas: *Mánager de Fútbol 2001-2002* y *Championship Manager 01/02*.

El nuevo y el inglés

Un nuevo programa hace su aparición fulgurante en escena. Si ya has probado otros juegos del género y no terminan de convencerte, Planeta DeAgostini presenta *Manager de Fútbol 2001-2002 (MDF)*, versión española del *Director of Football* centroeuropeo. Es una bocanada de aire fresco que aporta un enfoque distinto en lo que a la dirección técnica y financiera del equipo se refiere. Además, estará completamente traducido al castellano.

Manager de Fútbol cuenta con opciones muy logradas de alineación, entrenamiento y motivación del equipo

En caso de que busques una alternativa de prestigio, también puedes optar por el manager de fútbol más famoso en países de habla inglesa, que no es otro que la serie *Championship Manager (CM)*, de Oliver y Paul Collyer. Juntos fundaron Sports Interactive en 1992, y desde entonces la cascada de éxitos del programa de Eidos Interactive ha sido espectacular. Es por ello que Proein se apresta al lanzamiento en nuestro país de *Championship Manager 01/02*, última puesta al día de la tercera entrega del juego, con todos sus textos en español.



En *MDF* es fundamental que demos instrucciones de posición y pase a nuestros jugadores.



***MDF* prevé que las mejoras de tus instalaciones atraigan a más público a costa de grandes desembolsos económicos.**

Interfaz de usuario

MDF cuenta con una interfaz asequible, con las principales opciones distribuidas en los laterales de la pantalla y al alcance de tu ratón. Además, permite escoger varias músicas de fondo con distintos estilos.

En este aspecto, *CM 01/02* es más parco y soso. Emplea pocos colores, pero consigue transmitir una sensación de elegancia y claridad que es de agradecer. Se trata de un producto de estética muy británica: sobrio, poco espectacular y eficiente. Y con bonitas fotos como fondo de pantalla.

Número de opciones

CM 01/02 no tiene simulador, pero puede presumir de opciones inéditas hasta ahora, como la de dar un ultimátum a nuestra junta directiva (¡o recibirlo!) o emplear espías para que averigüen las características de jugadores ajenos. También disfrutaremos del nuevo sistema de *transfers* europeo y podremos apelar las sanciones y tarjetas de los jugadores o mandarlos al extranjero para que pasen por el quirófano y se recuperen.

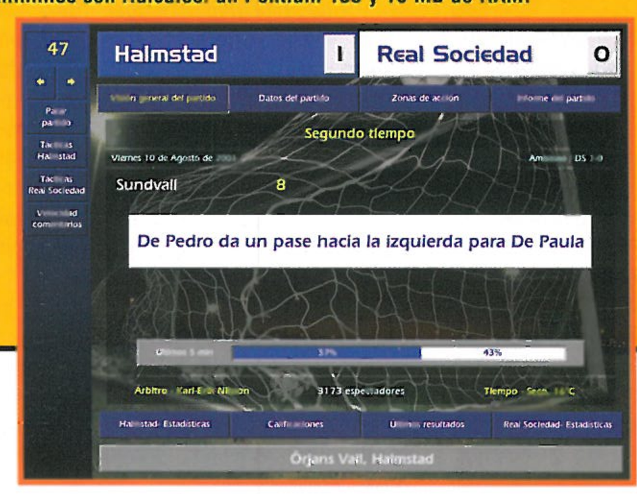
MDF cuenta con opciones muy logradas de alineación, entrenamiento y motivación del equipo. Su apartado financiero es también muy completo; hace hincapié en adecuaciones del campo y las gradas, patrocinadores, *merchandising* y Bolsa, lo que afecta directamente a nuestro balance bancario. Además, incorpora un editor



CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

DESARROLLADOR: **Sports Interactive**
DISPONIBLE: **Octubre**

Con una base de datos gigantesca y la experiencia acumulada de casi diez años en candelero, este juego destaca por la precisión de sus estadísticas, cataratas de cifras y una original representación del transcurso de los partidos, en los que seguimos la acción leyendo titulares de la retransmisión como si estuviésemos escuchando la radio.
Éramos los primeros escépticos ante este sistema, pero el realismo de su desarrollo nos hizo dejar atrás nuestros prejuicios y ahora estamos enganchados a la beta esperando la versión final. El partido se juega en tu cabeza. Sin un solo gráfico animado, el programa es capaz de hacer que renunciemos a nuestras horas de sueño. Además no se descuidan los aspectos económicos y técnicos en todos los ámbitos futbolísticos y los requerimientos mínimos son ridículos: un Pentium 133 y 16 MB de RAM.



MANAGER DE FÚTBOL 2001/2002

DESARROLLADOR: **Heart-Line**
DISPONIBLE: **Octubre**

Su base de datos es pobre en comparación con la de *Championship Manager*, pero puedes editar equipos y jugadores y hacerte una liga a tu medida. Sorprende la introducción en la economía del equipo de títulos bursátiles que fluctúan teniendo en cuenta los resultados deportivos, amén de todo tipo de contratos publicitarios y de patrocinio.
Tiene en su favor que es completamente original. Ofrece ideas tan interesantes como la de poder dar órdenes individuales a los jugadores en pleno partido y charlar uno a uno con ellos durante el descanso. De hecho, resulta sorprendente cuánto podemos influir en la moral de nuestros chicos, así que no seáis demasiado duros con ellos.



para jugadores y ligas. Incluso permite dar órdenes individuales a cada uno de los jugadores mientras se disputa el encuentro y durante el descanso.

Las alineaciones y tácticas de *CM 01/02* se configuran de manera cómoda y sencilla

Base de datos

CM 01/02 presenta más de 100.000 fichas de jugadores, entrenadores, managers y árbitros correspondientes a más de 26 ligas de varios continentes que pueden seguirse a la vez. Están presentes la 1ª, 2ª y 2ª B españolas, con historiales y detalles concienzudos. Aunque los sueldos y cláusulas de rescisión no sean auténticos, proporcionalmente se corresponden con la realidad.

MDF es más modesto, pero sus más de 13.000 jugadores y 640 equipos de toda Europa resultarán suficientes para muchos usuarios, aunque se echen en falta las categorías inferiores de las divisiones españolas. Al menos los tiempos de cálculo de resultados son bastante cortos. Como dato anecdótico, cabe citar que permite añadir tu propia foto y el escudo de tu equipo al juego.

Simulador

MDF no tiene simulador *arcade*, pero sí una vistosa representación de los partidos en perspectiva caballera y poco o nada realista. Lo mejor es que podremos dar órdenes a nuestros jugadores durante el partido, *zapear* entre todos los encuentros de la jornada y estar al tanto de los resultados de todos los campos en tiempo real.

Por su parte, *CM 01/02* prescinde por completo de cualquier intento de simulación de los partidos en curso, ya que histó-



***MDF* combina menús de botones y pestañas para acceder de inmediato a cualquier opción.**



Raúl ha escuchado nuestra orden de disparo. En escasos segundos podremos celebrar un golazo en *MDF*.



En *CM* es importante revisar las zonas de acción y tiempos de posesión durante el encuentro.

ricamente ha utilizado pantallas de estadísticas y comentarios sobre lo que sucede a ras de hierba. Habrá que esperar hasta *Championship Manager 4* (dentro de un año) para poder ver un balón y jugadores en movimiento. Mientras tanto, a leer se ha dicho, que la imaginación hace milagros cuando nos sentamos en el banquillo.

Grado de realismo

CM 01/02 va a ser, a priori, la representación más realista imaginable. Gracias a su base de datos y al estupendo procesamiento matemático de los mismos, este manager virtual puede ser la escuela en que se gradúen los mejores entrenadores y directivos del futuro. Su funcionamiento ha experimentado continuos retoques durante nueve años hasta alcanzar un punto en que realidad y ficción convergen.

En cuanto a *MDF*, en la beta que hemos probado los resultados se sucedían con bastante lógica. Los fallos en la alineación se pagan con goleadas de escándalo, aunque de vez en cuando ocurren cosas para las que es difícil encontrar una explicación racional. Aunque en vista de cómo está el mundo del fútbol, ¿acaso es realista pedir racionalidad?

Opciones multijugador

Ambos títulos permiten la creación de numerosos entrenadores distintos para que puedan jugar en el mismo ordenador varios usuarios o uno solo se haga cargo de todos los equipos en distintas ligas. *MDF* no tiene opciones en Internet. *CM 01/02* sí incorpora algunas, y se comporta de forma muy estable debido a que se comparten cifras y cálculos entre ordenadores (y quizá en el futuro con consolas también, ya que está en camino la versión de XBox).

Championship Manager presenta más de 100.000 fichas de jugadores, entrenadores, managers y árbitros

Sería una verdadera lástima que el cierre de Dinamic Multimedia supusiera el fin de una serie tan esperada todos los años como *PC Fútbol*. De hecho, este reportaje incluía tanto información sobre la expansión ya acabada como sobre el desarrollo de la edición *2002*. En el momento de enviarlo a imprenta no se sabe si verán finalmente la luz o si lo harán con cambios, así que sería aventurado ofreceros la información con que contamos.

De momento, lo único que podemos hacer es esperar, ver qué ocurre y consolarnos con las dos nuevas opciones que irrumpen en el mercado español. *MDF* no es la actualización de un juego ya existente, por lo que puede aportar la originalidad y frescura de sus ideas. Por su parte, *CM 01/02* cuenta con una larga experiencia y un gran éxito en los países angloparlantes como credenciales.





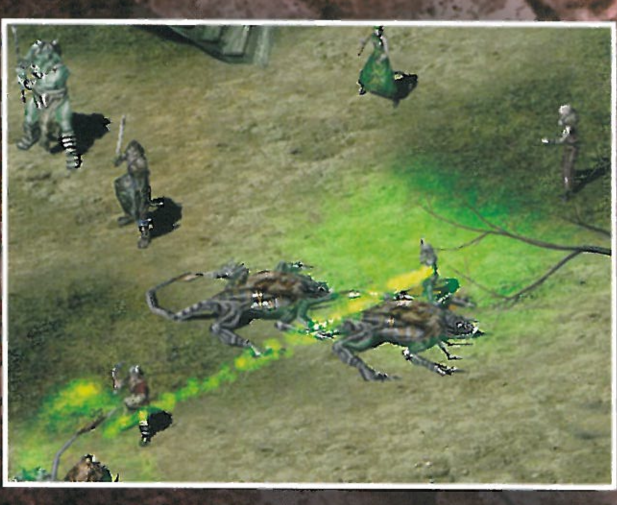
Por J. J. Cid

Allá por los años setenta Gary Gygax y Dave Arneson crearon un sistema de reglas para jugar a lo que denominaron "juegos de rol". La tercera edición de estas normas ha sido presentada hace poco tiempo y como era de esperar van llegando los primeros videojuegos adaptados a ellas. Todo indica que *Pool of Radiance* tendrá el honor de ser el primero de ellos.

El rol virtual parece haber tocado techo con juegos tan increíbles como la saga completa de *Baldur's Gate* o el menospreciado *Wizard and Warriors*. Pero quizás, la manera de hacerse un hueco en tan competitivo género es intentar captar la esencia de una auténtica partida de rol de mesa. Y para ello, nada mejor que adaptar la nueva versión del conjunto de reglas más completo y versátil que se conoce: el de *Dungeons & Dragons*.

Las normas por las que se rige la "vida" en las partidas de rol de mesa están formadas por un conjunto de estadísticas, características y posibilidades que deben conocer todos los jugadores. De la flexibilidad y coherencia de estas normas depende, en gran medida, que la experiencia de juego valga la pena. En los juegos de ordenador no es tan necesario que el jugador conozca las normas en profundidad, ya que cuando no se puede hacer una cosa, no se hace y punto.

Pool of Radiance será el primer juego en aparecer en nuestro país que use la tercera edición de las reglas avanzadas de *Dungeons & Dragons* (AD&D). El juego lleva tres años en desarrollo y las nuevas normas han tenido que irse incorporando sobre la marcha, ya que hasta hace muy poco aún estaban en proceso de redefinición y reescritura. Ahora parece que los retoques esenciales ya están hechos, así que el juego podría estar disponible en muy pocos meses.



Otra vez en los Reinos Olvidados

El argumento de *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* nos lleva de vuelta a los populares Reinos Olvidados. Esta vez, nuestra aventura comenzará en la ciudad portuaria de New Phlan, en la que un estanque misterioso está sembrando el terror entre sus habitantes. Nuestra tarea es crear un grupo de héroes e internarnos en uno de los lugares más peligrosos de los Reinos: Myth Drannor.

El juego se desarrollará en una perspectiva isométrica tipo *Diablo*. Los gráficos de los personajes están modelados en 3D, consiguiendo un nivel de detalle hasta ahora desconocido en juegos de este tipo. Existen más de dos docenas de modelos de personajes diferentes, cada uno con de tres a cinco texturas diferentes. Eso supone que veremos muchos personajes en pantalla y que distinguiremos unos de otros con total nitidez, incluso cuando pertenezcan a la misma raza. Los fondos están dibujados a mano en 2D con un nivel de detalle increíble, y se integran perfectamente con los personajes sin que llegue a notarse demasiado la combinación de estilos. Todo este esplendor gráfico tendrá un

POOL OF RADIANCE
RUINS OF MYTH DRANNOR

precio, ya que el equipo mínimo necesario para poder jugarlo será un Pentium 400Mhz y una tarjeta aceleradora de al menos 12 MB.

¿Tiempo real o turnos?

Empezaremos el juego con cuatro personajes a nuestra elección a los que se les podrán unir dos más a lo largo de la aventura. Siempre que lo deseemos, nos será posible controlar de forma individual a los diferentes personajes, aunque no separarlos del líder del grupo. Cuando entremos en modo combate, la acción se detendrá y deberemos asignar órdenes de ataque. Las acciones se desarrollarán en una combinación del clásico combate por turnos y el tiempo real, muy similar a lo que ya vimos en la serie *Final Fantasy*. Los personajes dispondrán de un margen de tiempo (entre 6 y 45 segundos, según elija el jugador) para realizar sus movimientos; si lo consumen sin realizar ninguna acción, se les habrá pasado el turno. Pero más que la mecánica en sí, lo interesante de este sistema de combate es que incorpora las posibilidades tácticas previstas en la tercera edición de las reglas AD&D. Los enemigos tomarán decisiones complejas como replegarse, retirarse, curar a sus heridos, ocultarse, atacar por el flanco, tender emboscadas, etc.

¿Alguien da más?

A priori, *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* lo tiene todo para convertirse en la panacea de los juegos de rol. La interfaz del juego es tan intuitiva que apenas existirá curva de aprendizaje para los usuarios más curtidos. Queda por ver hasta qué punto es flexible la historia y qué variedad

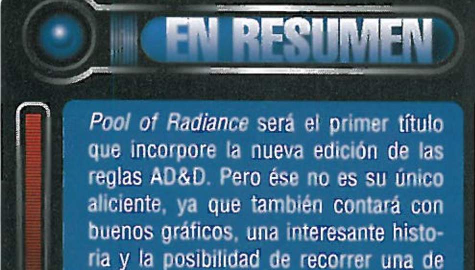


Parece que no quieren dejarnos pasar. No hay nada más desagradable que estar en casa de un mal anfitrión.



DATOS	
GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	StormFront Studios
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN



Pool of Radiance será el primer título que incorpore la nueva edición de las reglas AD&D. Pero ése no es su único aliciente, ya que también contará con buenos gráficos, una interesante historia y la posibilidad de recorrer una de las zonas más atractivas de los Reinos Olvidados.

3ª EDICIÓN AD&D

La tercera edición de las reglas AD&D modifica en gran medida la anterior revisión de estas normas. Aquí tienes las novedades más destacadas.

NUEVA RAZA

El Semi-Orco es la única raza que se ha incorporado a las que ya existían en anteriores ediciones. Las demás razas se han equilibrado, eliminando las restricciones de nivel que existían.

MÁS Y MEJORES CLASES

Bárbaros, monjes y hechiceros son las tres nuevas clases disponibles. El resto de clases también ha sufrido modificaciones y se les ha incorporado nuevas habilidades especiales.

UN POCO DE TODO

Quien elija jugar con un personaje multiclase no verá limitado su progreso en ninguna de sus vertientes. El jugador tiene ahora total flexibilidad a la hora de elegir cómo avanza su personaje.

PODEROSA MAGIA



La magia ha sido uno de los elementos que más se ha modificado en esta nueva edición. El nuevo personaje mágico, el hechicero, no tendrá que memorizar los conjuros antes de lanzarlos.



Los hechiceros no tendrán que perder el tiempo memorizando hechizos para poder lanzarlos.

Tampoco faltarán oportunidades de encontrarnos con viejos conocidos.



Una puerta abierta puede ser sinónimo de salvación... o de todo lo contrario.

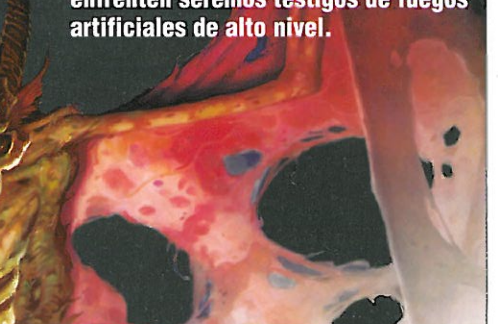


Algunos de los enemigos hacen puestas en escena al más puro estilo Hollywood.


El efecto de algunos hechizos producirá imágenes tan espectaculares como esta.


En algunos lugares podremos utilizar el escenario para desarrollar tácticas de combate complejas.


En todo momento estaremos informados de lo que sucede con las estadísticas del juego.


Cuando dos grandes magos se enfrenten seremos testigos de fuegos artificiales de alto nivel.

de enigmas encontramos en el transcurso de ésta. Por lo que hemos visto, el juego tendrá un argumento principal que irá desarrollándose de forma lineal, pero aun así será posible resolver las misiones en el orden que prefieras. En lo que sí se está poniendo verdadero interés es en que todo transcurra de una forma transparente para el jugador, sin las pequeñas "trampas" tan habituales en estos juegos (por ejemplo, en los enfrentamientos contra los personajes clave de la historia) y que tanto suelen molestarnos.

Los combates se desarrollarán en una mezcla de sistema de turnos y tiempo real

Ya queda muy poco para que podamos comprobar si todo lo que promete *Pool of Radiance* va a ser cierto, pero tenemos motivos para pensar que estará a la altura de las expectativas creadas.


Para superar algunos tramos tendremos que enfrentarnos a enemigos muy poderosos.

LOS PIONEROS

El equipo de desarrollo de StormFront aún no ha acabado su juego, pero ya puede presumir de algo: han sido los primeros en adoptar las reglas del rol del futuro. Hablamos con Chuck Yager, productor asociado.

GAME LIVE: Cada vez son más los juegos que incluyen elementos de rol en su diseño. ¿Se trata de una "moda" o es realmente el jugador el que solicita una mayor inmersión en todo tipo de juegos?

CHUCK YAGER: Es lógico que los jugadores quieran que sus acciones tengan verdadera repercusión en el juego. Cuando se les permite desarrollar el personaje a su gusto, se abre un mundo de opciones que enriquece la experiencia de juego.

GL: Ha aumentado muchísimo el número de los usuarios de juegos de rol que se decantan por títulos exclusivamente multijugador. ¿Crees que esta tendencia acabará con juegos como Pool of Radiance*?*

CY: No, los juegos de rol para un solo jugador tienen batallas más tácticas, más profundidad en la narración y un control mucho más individual de todos los aspectos. Sin embargo, la comunidad que se ha creado con los juegos multijugador es intensa y recupera, en cierto sentido, el espíritu original de los juegos de rol convencionales. Siempre habrá un mercado para ambos tipos de juego.

GL: Suponemos que la mayoría de vosotros seréis fanáticos de este tipo de juegos. ¿Qué buenos títulos habéis descubierto últimamente?

CY: Personalmente, soy un entusiasta de los juegos de rol de mesa y dedico mi tiempo a juegos basados en *D&D* y a *White Wolf's World of Darkness*. En cuanto a juegos de rol por ordenador, me encantaron *Icewind Dale* y *Planescape Torment*.

Eso que se oye en la lejanía, ese rumor de centenares de pies retumbando al compás entre los arbustos, es el Ejército de las Tinieblas. Poco podemos hacer: sólo esperar con el arma desenvainada y los nervios a flor de piel. El tercer *Myth*, el supremo combate por la hegemonía, está a punto de empezar.

MYTH III
The Wolf Age

Por G. Masnou

Para evitar un necesario desfile de superlativos, digamos que *Myth*, el primero, es uno de los cuatro o cinco títulos que mejor resumen lo que ha dado de sí la historia de los videojuegos. Añadir que su aparición supuso una grata sorpresa es quedarse muy pero que muy corto: fue mucho más que eso. Su secuela, *Myth II: Soulblighter*, ya era harina de otro costal. Apenas aportaba nada nuevo y la gente se limitó a comprarlo, jugarlo y olvidarlo con rutinaria disciplina.

No hace tanto que empezamos a oír hablar de una tercera entrega destinada a recuperar el insólito esplendor del original. Aun así, saber que iba a ser Mumbo Jumbo y no Bungie la encargada de desarrollar el proyecto frenó un tanto la euforia inicial. También movía a una cierta inquietud leer que los desarrolladores pensaban dejar de lado gran parte de los elementos estratégicos habituales para potenciar la acción sin tapujos.

Pero la mejor noticia hasta el momento es que nuestros temores eran del todo infundados: el juego va a editarse muy pronto y la beta que ha pasado por nuestra redacción habla de un muy buen producto, cien por cien digno de la etiqueta *Myth,* y muy equilibrado en su combinación de elementos de acción y estrategia bélica.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia/Acción
DESARROLLADOR:	Mumbo Jumbo
EDITOR:	Eidos/Proein
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Myth III es la prueba palpable de que los mejores juegos de estrategia no tienen por qué ser los más complejos. A falta de recibir la versión definitiva, todo apunta a que nos hallamos ante la consagración definitiva de esta gran saga, uno de aquellos juegos que abren todo un paréntesis.



Las muertos vivientes suelen tener muy mala uva. Además, se cuentan por centenares.



Estas peligrosas alimañas se han propuesto hacerse con el control del mundo.



La Europa medieval ha vuelto a servir de inspiración para la mayoría de escenarios y unidades.



Si esto no son personajes en 3D como Dios manda, ya nos contarás qué le pides tú a la tecnología.



En cada nuevo escenario se te propondrán objetivos muy específicos.

A la tercera va a la vencida

Ni siquiera es imprescindible que te acuerdes del argumento de las entregas anteriores, ya que *The Wolf Age* es como *La amenaza fantasma*, una precuela. Hace ya varios milenios se desarrolló un singular capítulo del eterno enfrentamiento entre la luz y la oscuridad: una maldición transformó a los buenos en malos. El personaje que intenta pescar en este río tan revuelto se llama Moagim, es un mago maléfico y dedica su tiempo libre a intentar apoderarse del mundo. Antes de que te des cuenta, dirigirás un ejército y estarás envuelto en un caos absoluto, con cadáveres en estado de descomposición paseando por el escenario entre infernales llamaradas. El resto del juego deberás dedicarlo a restaurar el orden y acabar con todo aquello que tenga aspecto de fiambre resucitado a toda prisa.

Además de un argumento nuevo, *The Wolf Age* tiene elementos que hacen pensar que el juego se ha alterado y pulido notablemente. Incluso el repertorio de personajes en liza es muy distinto: apenas quedarán veteranos y casi todo el protagonismo recaerá en las doce unidades nuevas. Entre ellas destacan los aliados Ghol, una versátil especie dividida en tres tipos de unidad diferentes. Y habrá nuevos enemigos, como los Spider Cultist, una monstruosa secta que ama a su diosa araña por encima de todas las cosas.

Myth III tendrá un aspecto y un acabado técnico a la altura de los mejores juegos de estrategia de la actualidad

En cuanto a jugabilidad, los cambios parecen apreciables, pero no tan sustanciales. El juego se seguirá basando en una sucesión de combates tácticos en tiempo real en los que lo principal será desplazar eficazmente a las unidades agrupadas en formaciones. Una vez más, se prescindirá de fatigosos y aburridos interludios destinados a la obtención de recursos y se combatirá sin prisa pero sin pausa.

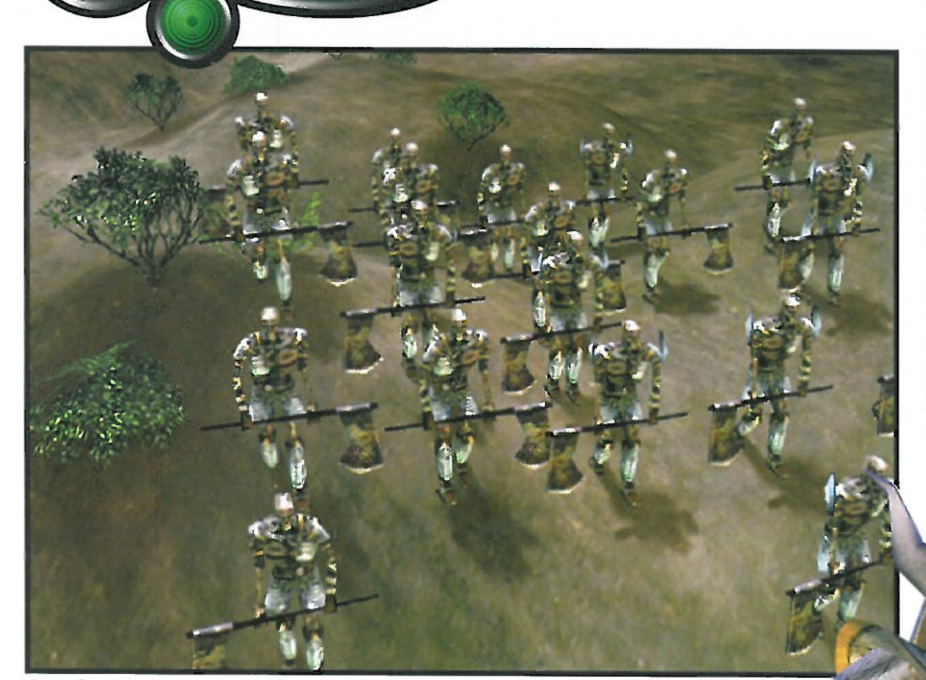
La interfaz va a ser prácticamente la misma, con las distintas formaciones, la dirección de las unidades y los movimientos de la cámara intactos. Los grupos de tropas serán manejados mediante una pequeña barra que encontrarás en la parte superior de la pantalla. Deberás hacer clic sobre ella y luego pulsar el número que corresponda a cada uno de los grupos de unidades para asignar las correspondientes órdenes. La principal diferencia es que ahora dispondrás de más información sobre cada



Un coloso a punto de preparar su plato preferido: enano en escabeche.



La iluminación del entorno da al juego un aspecto inquietante.


El ejército de las tinieblas al completo. Ni Sam Raimi lo hubiera hecho mejor.

Todo se ve y se mueve de fábula incluso con la pantalla abarrotada

unidad concreta, desde su historial bélico a sus características concretas o el estado de su barra de vida o reservas de maná.

En los *Myth* anteriores, el enemigo destacaba por su extraordinario grado de estupidez. Era perfectamente posible infiltrarse en su territorio como quien pasea por la playa, dar la vuelta y huir sabiendo que los malos iban a cansarse de perseguirte en cuestión de segundos. En Mumbo Jumbo juran que eso se acabó, que ahora todas las unidades enemigas serán capaces de pasar un test de inteligencia. La beta ya demuestra que estos malos sí van a ser mucho más rápidos y difíciles de matar, aunque harán falta muchas horas de juego para que podamos afirmar sin equivocarnos si van para premio Nobel o siguen conservando las altas cotas de estupidez que les hicieron famosos.

Reluciente y con mejor aspecto

No sólo a la acción se le ha dado un completo lavado de cara. El motor gráfico ha sido maquillado y vestido para matar, con lo que el juego conserva la atmósfera de siempre pero tiene ahora mucho mejor aspecto. Aquellas unidades en 2D que se arrastraban como cangrejos reumáticos por escenarios poco detallados están siendo sustituidas por pulcros modelos y escenarios 3D con rotación de 360 grados regulada por el ratón. Podrás acercarte, alejarte y sobrevolar los escenarios de arriba abajo. Lejos están los días del *Myth* original, en el que al acercar el zoom tus hombres de convertían en irreconocibles manchas borrosas. Ahora conservan su imponente aspecto tanto observados a vista de pájaro como en primeros planos al detalle.

También disfrutarás de un entorno poligonal rico en detalles. Los escenarios tienen una personalidad diferenciada, la que le dan los diferentes edificios o la vegetación típica de la zona y sus principales accidentes geográficos, ya sean montañas con cumbres heladas o yermas extensiones cubiertas de arena. Además, todos estos detalles serán algo más que simples adornos, ya que podrás utilizarlos para esconderte, tender emboscadas o cualquier otra cosa que tu imaginación táctica te sugiera.

Mumbo Jumbo ya ha aprobado el primero de los exámenes: demostrar que su *Myth* tendrá un aspecto y un acabado técnico a la altura de los mejores juegos de estrategia editados en la actualidad. Ahora sólo les queda graduarse en la escuela superior de la jugabilidad, pero juraría que también en esto van para nota: llevo casi una semana sin poder separarme de la beta.

MYTH... ¿DERECHOS RESERVADOS?

Myth: The Fallen Lords no fue ni de lejos el primer juego en contar con la palabra "mito" en su título. Hubo un par de excelentes juegos que se adelantaron a Bungie en lo que a elección de nombre se refiere.

MYTH (1987) - SYSTEM 3

Uno de los mejores títulos que se editaron en los últimas días del viejo Spectrum ZX. Todo un derroche de calidad y diseño de personajes. En su apasionante mundo convivían dragones, esqueletos, guardianes, dioses y demás seres mitológicos. Neil Bobwell se encargó de crear esta pequeña joya, uno de los títulos que mejor sintetizaron el encanto y la magia del software lúdico de finales de los 80.





MYTH (1989) - MAGNETIC SCROLLS

Una aventura que seguía al pie de la letra el viejo sistema de interfaz de usuario a base de ventanas. El *Myth* de Magnetic Scrolls se desarrollaba en la Grecia mitológica. Durante la aventura asumías el papel de Poseidón y debías realizar un viaje hacia la infraoscuridad para recuperar el Yelmo Oscuro. Se trataba de un juego con argumento absorbente y basado en una red de puzzles a prueba de superdotados.

www.logosmelodias.com

PERSONALIZA TU TELÉFONO MÓVIL

906 292 670

1 • Llama al 906 292 670 2 • Introduce la referencia escogida 3 • Y ya esta cargada !!

NOVEDADES

25089 Café Quijano : Nada de na
09721 Paulina Rubio : Vive el verano
09726 Gabrielle : Out of reach
13348 Lady Marmelade
25058 La oreja de Van Gogh : pop
20135 Shaggy : angel
25048 Coyote Dax : Arriba y abajo
09728 Tiempo : Jarabe de Palo
13492 Jamiroquai : Little L
25010 Raul : Prohibida
09794 Hijas del sol : Ay corazon
13428 Bon jovi : It's my life
09720 Jennifer Lopez : Que ironia
17000 Roxette : Real sugar
22078 U2 : Elevation
13397 J.Jackson : Someone to call...
08094 Especialistas : Wenda
13147 Jessica Simpson Irresistible
01091 G. Halliwel : Scream...
25067 Lorca : Besame en la boca

DISCO - SOUL

13216 atomic
09776 Boogie night
24019 Boys boys boys
09780 Car wash
09778 Celebration
24023 Comanchero
24013 Dance to the music
24020 Give me love
09774 Good time
24021 I will survive
24025 In the navy
24022 Just an illusion
24002 Kung fu fighting
24029 Macho man
24032 Money money money
09779 Night fever
24008 Ring my bell
24017 River of Babylon
09777 Shaft
24033 Stay in alive

TOP RADIO

25098 Gypsy teens : Bamboleo
12531 Loona : Baila mi ritmo
22121 Train : Drops of Jupiter
13302 19-2000
13047 7 days
13159 911
20014 Ain't all good
13141 All for you
23057 American dream
20106 Angel
13421 Another chance
20142 Another day in paradise
20089 Ante up
23128 Astounded
13183 Everybody get up
20092 Free
13219 Gimme some more
23094 Girls next door
23130 Give me love
23043 Chase the sun

ESPECIAL TV

10099 Cosby show
10027 Dawson's creek
10034 Charlie's angel
10095 Escape from LA
10054 The A-Team
10074 Baywatch
10026 ally macBeal
10033 The persuaders
10001 Batman
10004 Bonanza
10003 Beverlly Hills 92210
10005 Buffy
10080 Charmed
10121 Code quantum
10011 Monthy Python
10014 Muppets show
10012 Lost in space
15028 Scooby doo
10037 Startrek
10042 The Saint

ESPECIAL CINE

15005 pokemon
11039 Police academy
11047 Prettty woman
11142 Reservoir dogs
11060 Rocky
11031 Star wars
11190 Superman
11172 Titanic
08076 Top gun
11136 Trainspotting
11137 Natural born killers
20114 Walk this way
11032 You can leave your hat on
11033 Zorba the greek
11160 Fame
11011 Flashdance
11094 Forrest gump
11155 Ghostbusters
11096 Goldfinger
11097 Grease

¡NUEVO! GRANDES LOGOS







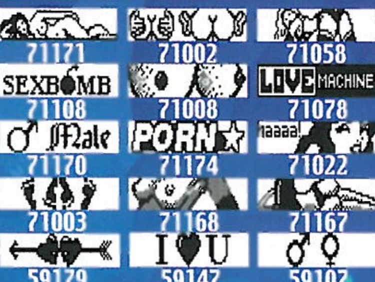
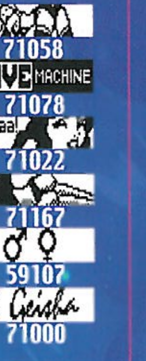

POSTALES

59192 61013 59200 56064

EN EXCLUSIVA ! Envia el logo con el texto que tu has ecrito

71176 08089 08330 00266 00267 00668 71072 00268

LOVE & SEXY

71171 71002 71058
71108 71008 71078
71170 71174 71022
71003 71168 71167
59179 59147 59107
69056 59228 71000



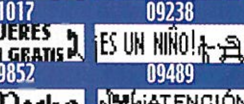
ESPECIAL SPERMATOS



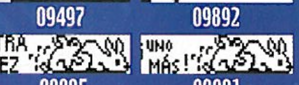
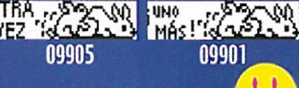
09880 09879 09878
09877 09876

BE DIFFERENT: ¡ Ultimas novedades !





10200 10174 10157 09494
09408 09406 09338 09245
09600 09591 71017 09238
09876 09871 09852 09489
09848 09887 09908 09910
62174 62173 09914 73148
09891 38030 09497 09892
09906 09902 09905 09901

Todos los logos, todas las melodias sobre : www.logosmelodias.com o al

906 292 670

EMPIRE EARTH

La tentación ya no vive arriba. Ahora se ha trasladado a los estudios de Stainless Steel y no tardará en cubrir la distancia que la separa de las estanterías. **Pronto dispondremos de un montón de siglos para cambiar el curso de la historia.**

Por J. Font

Es mucho lo que ha dado de sí la historia de la humanidad desde el descubrimiento del fuego, pero lo que hasta hoy no sabíamos es que tanto avatar y tanta historia pudiese caber en un CD-ROM. Con *Empire Earth*, Rick Goodman, ex jefe de diseño de *AoE*, quiere demostrarnos que es perfectamente capaz de recrear la historia de la humanidad e incluso predecir su futuro. Hace unos meses tuvimos acceso al juego cuando aún estaba en fase alfa y ahora ha caído en nuestras manos una beta bastante más avanzada. En ella sólo es posible jugar *on line* y en un periodo que comprende desde el Renacimiento hasta la Primera Guerra Mundial, pero las líneas maestras del juego ya empiezan a hacerse evidentes.

El renacer

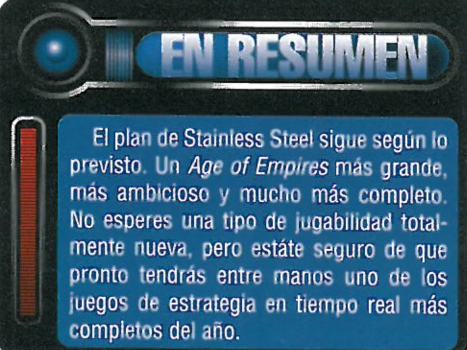
Si has tenido la oportunidad de jugar a *AoE*, este juego te parecerá bastante similar. Deberás desarrollar una civilización partiendo casi de la nada, ya que al principio dispones de una sola construcción en la que podrás dedicarte a la creación de trabajadores. El siguiente paso será obtener recursos: oro, alimentos, madera, hierro y piedras. Aunque todos son necesarios, algunos pueden resultar más imprescindibles que otros, todo dependerá de la era en que estés jugando.

Una vez consolidado tu sistema de extracción y almacenaje de recursos, ya podrás dedicarte a crear un ejército. Encontrarás un variado número de unidades que se incrementará a medida que accedes a nuevos descubrimientos. Tu grado de desarrollo puede acelerarse si dispones de personajes históricos clave (como Isabel la Católica) o inventos como la radio.



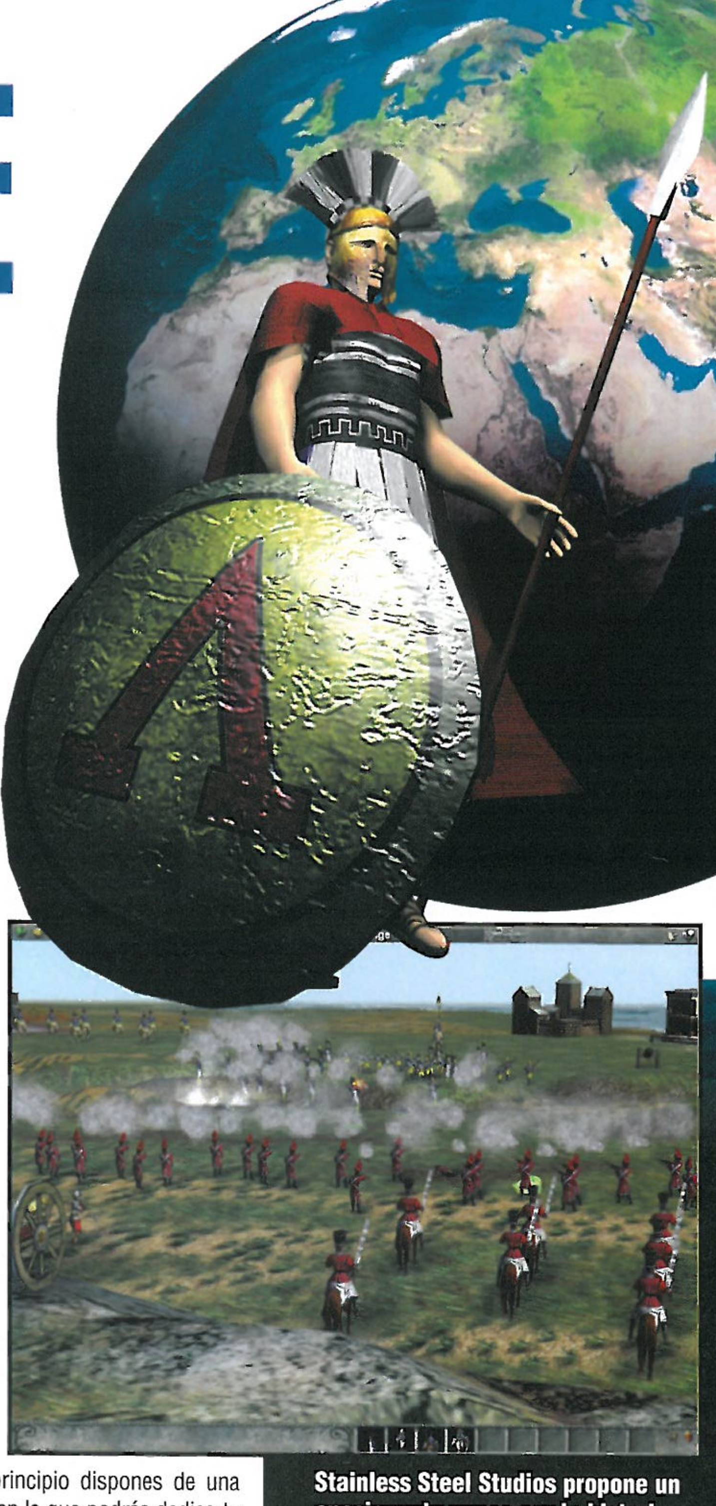
DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Stainless Steel Studios
EDITOR:	Sierra/Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Diciembre



EN RESUMEN

El plan de Stainless Steel sigue según lo previsto. Un *Age of Empires* más grande, más ambicioso y mucho más completo. No esperes una tipo de jugabilidad totalmente nueva, pero estáte seguro de que pronto tendrás entre manos uno de los juegos de estrategia en tiempo real más completos del año.



Stainless Steel Studios propone un apasionante paseo por la historia de la humanidad en tiempo real.



En la guerra todo vale. Un ataque naval para debilitar al oponente suele dar notables resultados.



Los carros de combate no sólo serán útiles por su munición. También arrollarán a la infantería.

Las características del terreno tendrán un papel importante en el juego. Conseguir dominar puntos elevados o construir muros para bloquear zonas no sólo te hará más eficaz en los enfrentamientos bélicos, también ayudará a que tu civilización se desarrolle en circunstancias algo más favorables.

A diferencia de otros juegos de expansión civilizadora, en éste se ha hecho un esfuerzo para aumentar el grado de realismo, así que olvídate de derribar una muralla con un escuadrón de fusileros: necesitarás maquinaria bélica adecuada. Eso supone que los recintos amurallados serán bastante seguros durante la mayoría de las eras del juego, algo que no pasaba en *Age of Empires*. Además, las unidades irán cambiando de indumentaria e incluso de aspecto físico según vayan cayendo las hojas del calendario.

Otro detalle que llama la atención es el grado de realismo con el que se están reproduciendo determinados detalles. Por ejemplo, para utilizar una ametralladora estática te harán falta dos hombres, uno para disparar y otro para encargarse de la munición. Los francotiradores también se comportan con escrupuloso realismo: tardan lo suyo en disparar, pero cuando lo hacen rara vez fallan. No obstante, los desarrolladores se han permitido ciertas licencias que darán al juego algo más de variedad estratégica y lo harán más divertido.

El paso de una era a otra hará que cada vez dispongas de más unidades, tanto terrestres como aéreas y marítimas. En fin, que si *AoE* era una enciclopedia por fascículos, ésta va a ser de un solo volumen, con lo que en su interior vas a poderlo encontrar casi todo.

Empire Earth pretende recrear la historia de la humanidad e incluso predecir su futuro

El mundo según SSS

Como ya indicamos en su momento, los desarrolladores han apostado por un mundo totalmente 3D y dinámico, con personajes dotados de una notable riqueza de movimientos. Y todo esto vas a poder disfrutarlo gracias a una cámara susceptible de ser situada en cualquier lugar del escenario y que podrás acercar lo suficiente como para apreciar los movimientos de las unidades sobre el escenario. Incluso los animales y plantas, lejos de ser meros elementos decorativos, estarán sujetos a un ciclo biológico que hará que crezcan, se transformen e incluso mueran.

Todo apunta a que estamos a punto de asistir a una interesante competencia por la supremacía en el terreno de la estrategia en tiempo real entre dos títulos de características similares. Los dos contendientes son el *Age of Mythology* de Ensemble, que aparecerá a mediados del año que viene, y este pulido y completo *Empire Earth* de Stainless Steel Studios. La principal baza del juego de Goodman es que ofrecerá más años de historia y civilización que nadie por más o menos el mismo precio. Vale, se habrán permitido algunas licencias con las que Darwin no estaría de acuerdo, pero seguro que al general Patton le hubiese encantado.



En las partidas multijugador podrás potenciar algunas características de tu civilización.



El hundimiento del Titanic te parecerá un insulso culebrón comparado con esto.



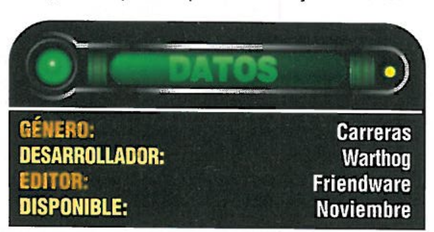
Castigar la producción del enemigo es una táctica rastrera, pero funcionará.

RALLY CHAMPIONSHIP Xtreme

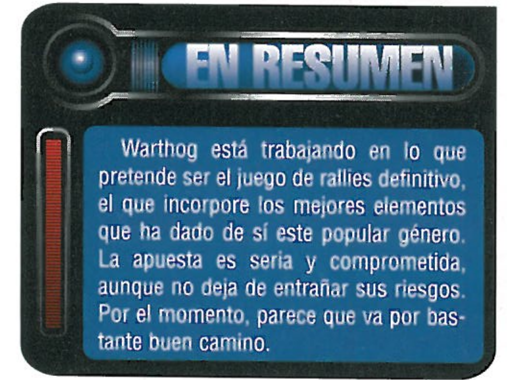
Si no se puede hacer un juego de rallies con más licencias que *Rally Championship*, ni más bonito que *Sega Rally 2*, ni más realista al tacto que *Colin McRae Rally 2.0*, **¿qué es lo que sí se puede hacer? ¿Quizás mezclarlo todo?**

Por C. Robles

Seguro que estás la mar de sorprendido: ¡un juego de rallies! ¡Pero cómo no se le había ocurrido a nadie hasta ahora! Es verdad, es un género algo saturado. Además, sus mejores exponentes son francamente difíciles de superar. No obstante, nada es imposible. De hecho, si se utiliza como base el motor gráfico de uno de los reyes del género, las posibilidades de tener éxito aumentan. Un buen motor y unas cuantas ideas nuevas podrían ser el comienzo de algo grande, y eso es precisamente lo que trae *Rally Championship Xtreme* bajo el brazo.


DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Warthog
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Noviembre


EN RESUMEN

Warthog está trabajando en lo que pretende ser el juego de rallies definitivo, el que incorpore los mejores elementos que ha dado de sí este popular género. La apuesta es seria y comprometida, aunque no deja de entrañar sus riesgos. Por el momento, parece que va por bastante buen camino.

Según Lee Clare, productor del juego, el *engine* de *RCX* poco tiene que ver con el que Magnetic Fields utilizó en el *Rally Championship* original: "Nos parecía un tanto limitado y estaba totalmente escrito en x86 Assembler, así que optamos por escribir nuestro propio código". El resultado es un soporte rápido y potente, capaz de generar enormes entornos tridimensionales y espectaculares desperfectos en tiempo real de los vehículos. "Estamos particularmente orgullosos de la física del juego. Puede que ésa sea una de sus principales virtudes", opina Clare.

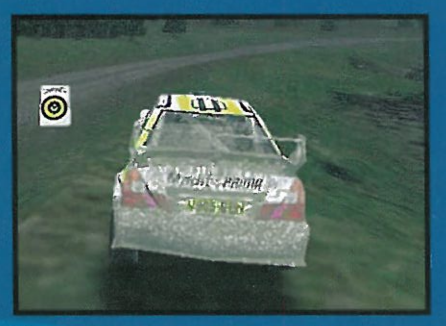
Rallies para las masas

¿Qué elementos de *Rally Championship* se conservan en este *RCX*? ¿En qué va a mejorarlo? Bueno, ése es otro tema. Sus desarrolladores están seguros de que el motor de *RCX* será capaz de moverse más rápido y con más nivel de detalle que el del *RC* original, pero tendremos que ver el juego final para comprobarlo. Por ahora, *RC* es considerablemente más suave y los entornos contienen más elementos, mejores texturas y detalles, etc. A Warthog le quedan unas cuantas cosas por retocar, aunque ellos consideran que "el núcleo del juego ya está más que perfilado".

En cualquier caso, *RCX* será un juego muy distinto a *Rally Championship*. Aquí, los toques de estilo *arcade* abundan mucho más

Nada como un Ford Focus a todo gas para poner a prueba el motor gráfico del juego.





Como siempre, al pasar por los controles se te informa de tus tiempos.



Por ahora, las repeticiones son más realistas que el juego propiamente dicho.

y la jugabilidad parece más bien orientada al gran público. De todas formas, Clare opina que el juego está dirigido "tanto a los puristas de la simulación, que dispondrán de un modo campeonato muy realista y completo, como a aquellos que prefieran un tipo de jugabilidad más *arcade*".

En el apartado positivo, este enfoque supone que se han incorporado infinidad de coches reales y opciones de configuración mecánica, a los que hay que añadir una velocidad impresionante, una gran libertad en la conducción y mucha diversión.

Aun así, hay aspectos que no resultan tan convincentes. El control de daños es muy detallado y espectacular, pero muy poco verosímil: basta con saltar una rampa y caer un poco ladeado para arrancar una rueda de cuajo. Los caminos y carreteras serán inusitadamente anchos, ¡cabrían unos diez coches en las zonas más estrechas! La pista es siempre tan ancha que prácticamente no hay que frenar jamás. De hecho, puedes terminar con éxito algunas etapas sin soltar siquiera el acelerador. Puede ser un problema fácil de solucionar en la versión final del juego si en Warthog deciden aumentar el tamaño de los coches, aunque veremos qué hacen.

Otro, que éste se ha roto

Por el momento, lo mejor de *Rally Championship Xtreme* son los desperfectos del vehículo. Cada coche está modelado con más de 1.000 polígonos y todos parecen deformables. La carrocería se abolla o se rompe dependiendo del punto exacto del impacto y su intensidad, de una forma aún más precisa y detallada que en el *Rally Championship* original.

TRABAJO PENDIENTE

La versión que hemos probado de *Rally Championship Xtreme* no está nada mal, pero aún quedan cosillas por pulir o incluir en el juego final.



Por ahora, la mayoría de los escenarios están muy vacíos y los coches son excesivamente pequeños si los comparas con el ancho de los caminos por los que circulan.



Un poco de público por aquí, unos cuantos árboles por allá, una buena suma de sonidos ambientales, algún que otro helicóptero sobrevolando la zona...

Del mismo modo, la suciedad que desprenden las ruedas en según qué terrenos se adhiere a la chapa gradualmente con toda naturalidad. Pero todo esto se aprecia particularmente bien en las repeticiones, claro, ya que durante la carrera apenas tendrás tiempo de ver si la próxima curva es a la derecha o a la izquierda.

Abundan los toques estilo arcade y la jugabilidad parece orientada más bien al gran público

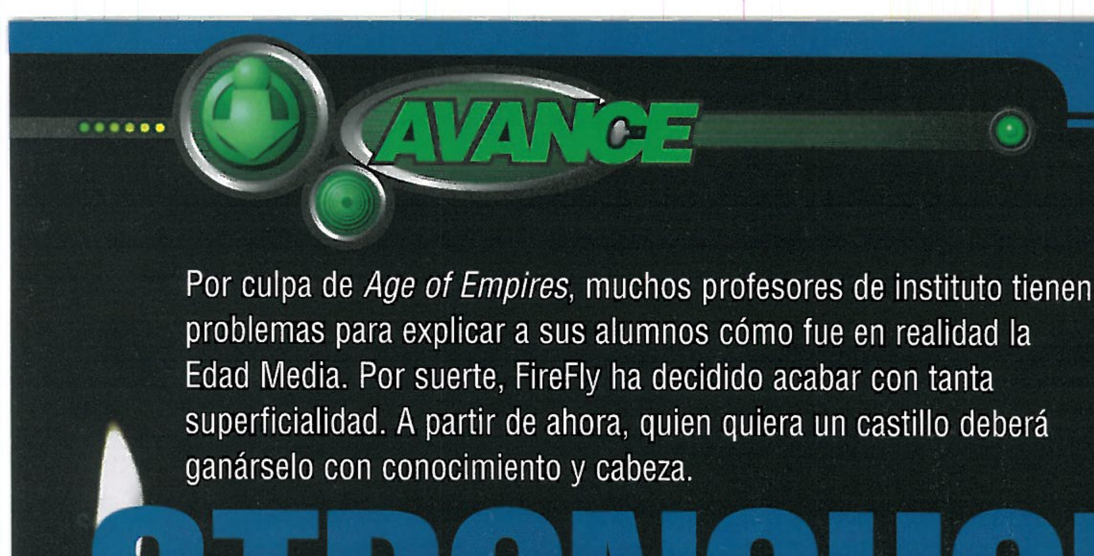
Y ése es, precisamente, otro de los aspectos prometedores de *RCX* según sus desarrolladores. No es que *RCX* vaya a contar con un copiloto famoso, sino que ¡podrías ser tú mismo! Warthog está trabajando en un editor que te permitiría grabar con tu propia voz los mensajes del copiloto, para después oírtelos decir en cada caso. Ésa sería una idea estupenda.

Clare nos confirma que, aunque nadie en el equipo tiene experiencia directa en la conducción de autos de rally, sí que han contado con el asesoramiento de pilotos profesionales. "También hemos trabajado mucho en el aspecto sonoro. El sonido de todos los vehículos se basa en *samplers* grabados de modelos reales en carrera. Así que suenan como en la realidad".

¿Conseguirá Warthog su cometido, hacer de *RCX* un título ideal tanto para los aficionados a los *arcade* como para los jugadores más puristas? Quizá. Con unos cuantos retoques en el tamaño de los vehículos y suavizando las averías. ¿Logrará Warthog un programa más detallado, rápido y potente que *Rally Championship,* como pretende? Eso es menos probable. Si pretenden llegar a eso, *Rally Championship Xtreme* requerirá más que unos retoques.



Los desperfectos físicos en la carrocería y la suciedad que se adhiere a la chapa están muy trabajados.



Por culpa de *Age of Empires*, muchos profesores de instituto tienen problemas para explicar a sus alumnos cómo fue en realidad la Edad Media. Por suerte, FireFly ha decidido acabar con tanta superficialidad. A partir de ahora, quien quiera un castillo deberá ganárselo con conocimiento y cabeza.

STRONGHOLD

Por S. Sánchez

Stronghold es, según sus autores, la culminación de un sueño: el de crear el juego de castillos perfecto. Desde tiempos de *Castles*, no se había visto un juego de estrategia medieval tan centrado en las murallas y sus alrededores.

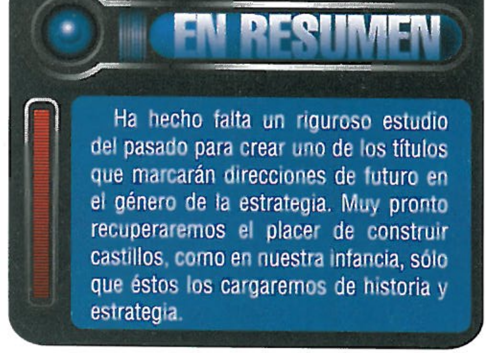
Stronghold va a dividirse en varios modos de juego, desde campañas militares o económicas a misiones de asedio y de conquista. La campaña militar será un curso práctico de la evolución de los castillos durante la época medieval. En la primera misión descubrirás la importancia de establecer un perímetro defensivo, aunque sólo lo defienda una simple empalizada. Poco a poco tu ejército se irá haciendo más fuerte y podrá enfrentarse a los cuatro perversos señores feudales que controlan el país. Para resistir sus ataques necesitarás fortalezas mucho más poderosas.

Cada nueva misión será un pretexto para añadir uno de los múltiples componentes que forman el entramado del castillo. Con *Stronghold* pronto descubrirás que un castillo no son sólo cuatro piedras, sino una infraestructura compleja que necesita mantenimiento y trabajadores especializados que se coordinen entre sí.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	FireFly Studios
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Ha hecho falta un riguroso estudio del pasado para crear uno de los títulos que marcarán direcciones de futuro en el género de la estrategia. Muy pronto recuperaremos el placer de construir castillos, como en nuestra infancia, sólo que éstos los cargaremos de historia y estrategia.

Colosos de piedra

Construir un gran castillo no garantizará por sí solo una mejor protección. Para empezar, en su interior vivirá mucha gente a la que deberás dar de comer, ya que si pasan hambre tu nivel de popularidad caerá en picado y pronto te abandonarán. Lo mismo sucederá con los impuestos, tan imprescindibles como poco o nada populares. Luego está el problema de la seguridad, ya que cuanto mayor sea la superficie fortificada, más tropas te harán falta para defenderla.

Aunque *Stronghold* es un juego muy completo, FireFly ha simplificado algunas tareas para que resulte más sencillo jugarlo. Por ejemplo, cuando construyas granjas



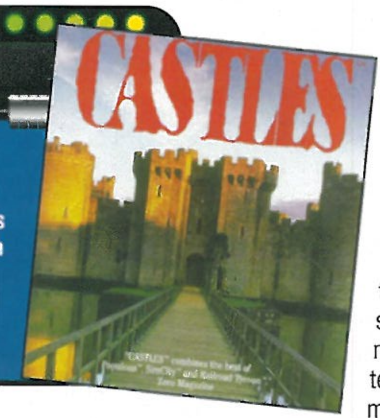
Un río puede convertirse en una buena barrera natural.



Lo que no detenga la frágil empalizada ya lo detendrán las flechas.

CASTILLOS DEL PASADO

En 1991 apareció el juego que puede considerarse precursor de *Stronghold*. Se titulaba *Castles* y en él debías construir un castillo partiendo de la nada y, además, uno nuevo en cada misión que superabas. Lo interesante del juego de Quicksilver era que, mientras los albañiles hacían su trabajo, no faltaban aldeanos que se acercaban para recordarte que eras el rey. Te exponían sus problemas y tú debías resolverlos adoptando una de las tres opciones que te daba el menú del juego. Tus decisiones afectaban directamente al desarrollo del juego, con lo que muy rara vez había dos partidas idénticas.





Existirá la opción de asaltar castillos populares en su día.

El granero está lleno, cosa que sin duda hará a tu pueblo muy feliz.

o herrerías, la IA asignará automáticamente a alguno de los trabajadores que tengas libre para que el edificio empiece a producir. Las únicas unidades sobre las que se tendrá control absoluto serán las militares. Además de colocarlas donde quieras, podrás hacer que patrullen los muros del castillo y que reaccionen ante el enemigo según el comportamiento que les fijes como predeterminado.

No hace falta recurrir a magia y razas imaginarias para hacer un buen juego de estrategia medieval

Una vez finalizado el costoso trabajo de construir una fortaleza equilibrada, serás recompensado con constantes asaltos. La alternativa es clara: o los rechazas con solvencia y luego disuades a futuros invasores o vas a quedarte con menos piedras que el Partenón.

Sin orcos ni no muertos

Las batallas, en las que dispondrás de toda la tecnología bélica de la época, son una elocuente demostración de que no hace falta recurrir a magia, razas imaginarias y armas de fantasía para hacer un buen juego de estrategia medieval. Los ejércitos atacantes tendrán a su disposición varios tipos de catapultas, torres de asalto y porteadores de escaleras para sortear los muros. Además, se podrá recurrir a tecnología punta que permita cavar túneles hasta las murallas y hacer que éstas se desplomen.

Los defensores dispondrán, además de los eficaces arqueros, de ballestas gigantes y aceite hirviendo. La solidez de los muros o la disposición de tropas en lugares elevados será crucial para ganar batallas, con lo que deberás plantearte continuamente si tienes bien dispuestas tus tropas y dispones de suficientes recursos para organizar una defensa eficaz. Para facilitar la tarea de control y construcción, el juego incluirá una cámara que permitirá rotación completa y zoom.

Una vez completada la campaña, serás todo un estratega de capa y espada, pero no por ello se acabará el juego. La modalidad de asedio te planteará el reto de atacar o defender algunos de los castillos más célebres o diseñar uno tú mismo y asaltarlo o defenderlo. Algo parecida es la modalidad de invasión, en la que dispondrás de un tiempo limitado para preparar un asalto a un castillo de enormes dimensiones. La campaña económica consistirá en una serie de misiones en las que se fijarán objetivos diversos, desde satisfacer las necesidades alimenticias de algún rey a abrir importantes rutas comerciales que partan del mercado de tu castillo. La opción multijugador permitirá que ocho jugadores intenten apoderarse de los castillos de los demás. Si a esto le añadimos un número razonable de opciones diplomáticas, ya no se nos ocurre qué más pedirle a *Stronghold*.



Los trabajadores del reino cederán el turno a los militares cuando las cosas se pongan feas.



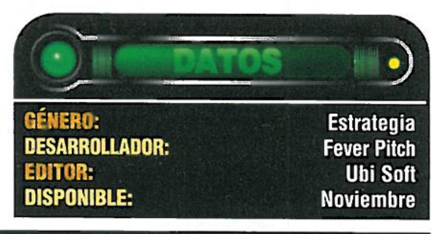


En apenas siglo y pico descubriremos que el universo es, en realidad, como un queso normando, lleno de agujeros que comunican unas secciones con otras. Aunque seguro que ni tan maloliente ni tan cremoso.

CONQUEST Frontier Wars

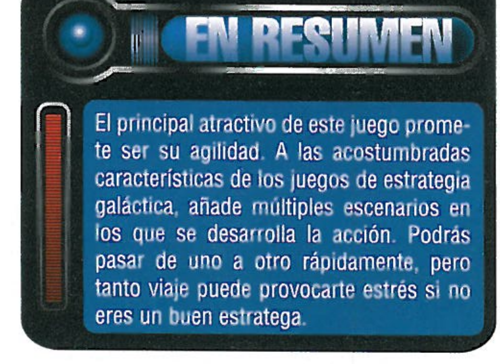
Por G. Masnou

El reto de la moderna estrategia en tiempo real (ETR) es que la interfaz permita al jugador navegar por los distintos planos en que se desarrolla la acción sin perder en ningún momento el perfecto control de sus unidades. *Conquest: Frontier Wars* pretende conseguirlo aplicando una idea original que hasta ahora sólo habíamos visto en *El Destino del Dragón*: dispondrás de un mapa secundario que te dará acceso ágil a la red de galaxias interconectadas que sirven de escenario. Además, contarás con almirantes a tu servicio, de forma que será posible automatizar en parte los desplazamientos y las pautas del comportamiento general de tu flota.



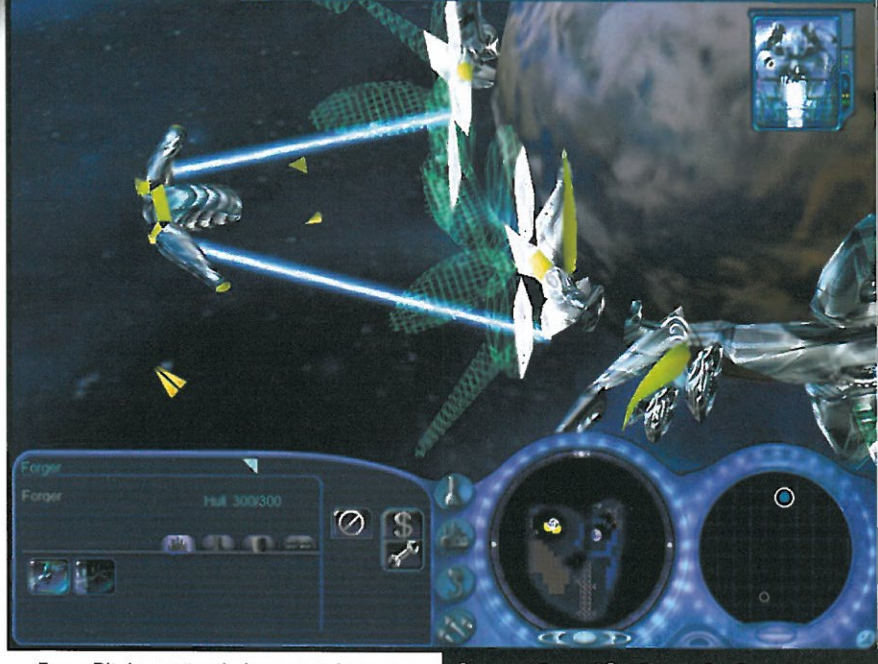
DATOS

GÉNERO:	**Estrategia**
DESARROLLADOR:	**Fever Pitch**
EDITOR:	**Ubi Soft**
DISPONIBLE:	**Noviembre**



EN RESUMEN

El principal atractivo de este juego promete ser su agilidad. A las acostumbradas características de los juegos de estrategia galáctica, añade múltiples escenarios en los que se desarrolla la acción. Podrás pasar de uno a otro rápidamente, pero tanto viaje puede provocarte estrés si no eres un buen estratega.



La construcción de cualquier instalación exigirá tiempo y dinero.

Fever Pitch va a trasladarte a un futuro no tan lejano, en concreto el año 2152. La humanidad acaba de descubrir los llamados "agujeros de gusano", unos portales de comunicación interestelar que permitirán a la raza humana moverse a sus anchas por el espacio. Como nadie sabe muy bien qué hay al otro lado de estos misteriosos agujeros, deberás hacerte cargo de una peligrosa misión de reconocimiento. Por supuesto, no tardarás en entrar en contacto con fuerzas alienígenas hostiles.

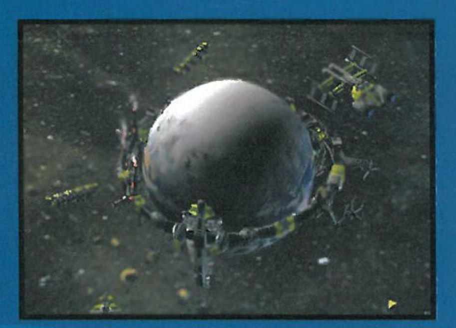
El cubil del gusano

Conquest tiene madera de ETR modélico: sencillo en la superficie, pero complejo en el fondo. Empezarás en la piel de un comandante cuya flota debe seguir la pista de una nave desaparecida en los agujeros de gusano. Sin comerlo ni beberlo, te verás envuelto en una guerra a gran escala que pondrá a prueba el poder de la tecnología terrícola.



El motor gráfico de *Conquest* permitirá exhibir muchas naves sin que la tasa de imágenes por segundo se vea afectada.

Todo empezará con el tutorial de rigor, en el que se te enseñará a construir, ya que una de las claves del juego será ir sembrando de construcciones los planetas que encuentres en tu camino. Cada vez que encuentres un



Cada planeta ofrecerá un espacio muy limitado donde poder construir.



Los Solarians dispondrán de la tecnología más avanzada del juego.



He aquí un montón de naves Solarians cruzando un agujero de gusano.

nuevo planeta, deberás echar mano del vehículo de construcción y crear una red de instalaciones de producción, estaciones de suministro, oficinas y demás. Todas estas estructuras deberán construirse a lo largo del anillo que rodeará el planeta.

Como el espacio disponible para construir será casi siempre muy limitado, el juego te exigirá un continuo esfuerzo de exploración y conquista de nuevos sistemas planetarios. Eso supondrá saltos continuos a través de los agujeros que comunican estos mundos y combates en escenarios 2D casi constantes para obtener recursos, conquistar planetas nuevos o defender las posiciones previamente conquistadas.

La interfaz permitirá que estos continuos desplazamientos se realicen de forma ágil y rápida. Encontrarás dos mini-mapas en la esquina derecha de la pantalla: uno para mostrar tu situación y ofrecerte toda la información necesaria y otro para que tengas siempre visibles las conexiones entre los distintos sistemas. Una vez descubierto un nuevo sistema, podrás desplazarte a él sencillamente pulsando el punto que lo representa.

La falta de espacio te lanzará a una compulsiva carrera para conquistar nuevos planetas

Cuestión de tiempo

En realidad hacerse con el control de los agujeros de gusano se convertirá pronto en el principal objetivo del juego y servirá de pretexto para las batallas más multitudinarias y majestuosas. En cuanto domines un lado del agujero podrás construir una puerta de protección a su alrededor, con lo que te asegurarás de que sólo tus tropas puedan hacer uso de dicho agujero. Cualquier enemigo que desee utilizarlo deberá destruir previamente la puerta que tú controlas.

A pesar de los esfuerzos realizados para simplificar la interfaz, habrá que tener en cuenta tantas cosas que no vendrá mal contar con algo de ayuda. Para eso precisamente estarán los siempre bien dispuestos almirantes de tu flota, que se harán cargo de tareas sencillas siempre de acuerdo con los parámetros que les asignes. Gracias a ellos, podrás dividir tu armada en flotillas que asumirán de forma automática misiones de ataque o defensa.

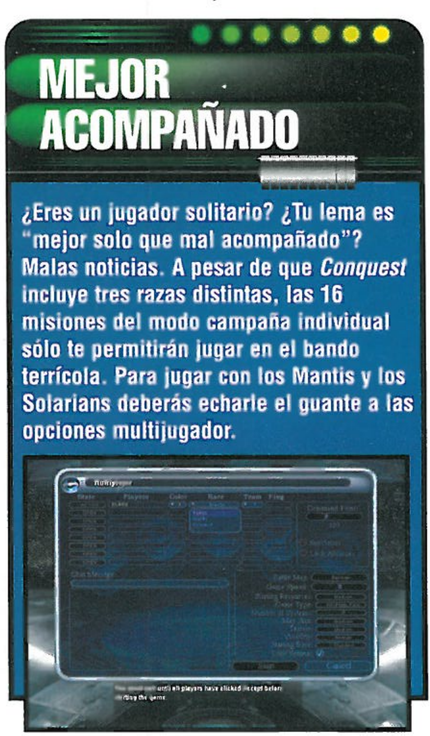
Es muy probable que la sombra de *Homeworld* se esté proyectando de forma cada vez más nítida en tu cerebro, aunque en este caso los escenarios no sean en 3D. Cierto es que en la beta que tenemos en la redacción pasas la mayor parte del tiempo haciendo exactamente lo mismo que en el célebre juego de Relic: construir naves, acumular recursos y exterminar naves alienígenas. Pero en *Conquest* hay ideas nuevas que dan al juego una dimensión diferente. Pronto veremos qué tal funcionan cuando se edite en España.

La interfaz ofrecerá información muy valiosa a lo largo de la misión.



MEJOR ACOMPAÑADO

¿Eres un jugador solitario? ¿Tu lema es "mejor solo que mal acompañado"? Malas noticias. A pesar de que *Conquest* incluye tres razas distintas, las 16 misiones del modo campaña individual sólo te permitirán jugar en el bando terrícola. Para jugar con los Mantis y los Solarians deberás echarle el guante a las opciones multijugador.





ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR MANUEL RELLÁN, DE MADRID

No había tenido la oportunidad de jugar ni a *Myst* ni a *Riven*, así que llego muy tarde a la cita con esta serie. Pero da igual, después de jugar a *Myst III Exile* voy a hacer lo que pueda para conseguir los dos anteriores. No me importa que los gráficos hayan quedado desfasados o la jugabilidad sea idéntica. Juro que en la vida había jugado a algo así. La idea de que las "eras" hayan sido creadas por personas con capacidad para hacer existir realmente mundos de lápiz y papel y que los libros comuniquen unas con otras ya me fascina, pero lo mejor es todo ese montón de puzzles extrañísimos pero en el fondo muy lógicos. Y esos mundos tan raros, con su flora, su fauna, sus edificios y sus mitologías... Un juego increíble, mejor que la inmensa mayoría de películas que he visto últimamente.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS



La ECTS de este año ha sido de todo menos espectacular.

Pues no, ninguno de nosotros estaba en Nueva York, aunque gracias por preguntar. Estas últimas cuatro semanas no hemos ido más allá del espacio aéreo de la Unión Europea. Los únicos que han cruzado un charco han sido Nava y Sánchez, pero fue uno pequeño: el que nos separa de Londres y su devaluada ECTS.

Faltan cuatro semanas:
¿Qué habrán hecho este par de rufianes en Londres? Trabajar seguro que no, porque todo lo que han traído de allí son los CD y dossieres de prensa que te dan en la puerta y cuatro notas escritas en una servilleta de hotel. Nada de exclusivas. Vamos, para llorar.

Faltan tres semanas:
Esta sección es una pascua. Viendo lo que pasa con el mundo, ¿qué demonios puede importarle a alguien lo que nos pase a nosotros? Medio planeta se estremece y pide venganza mientras el otro medio se muere de hambre. Y nosotros aquí, alternando reportajes con avances y análisis. Vivir para ver.

Faltan dos semanas:
Navegar por Internet se ha convertido en una experiencia algo más surrealista que de costumbre, con tanta profecía de Nostradamus y tanta falsa orden internacional de busca y captura como encontramos últimamente.

Falta una semana:
No sé si te haces una idea muy precisa de a qué equivale el concepto "cierre", pero puedes creerte que es entre una semana y diez días sin dormir ni pisar la calle, comiendo pipas y cruasanes de chocolate y casi sin ir al lavabo. En fin, una de esas cosas que pasan una vez al mes.

Hora cero:
Game Live ya lleva doce meses en los quioscos. ¡Nuestro primer año! Llega el momento de recordar con nostalgia el día que Font desertó del ejército, secuestramos a Moncayo y Sánchez se escapó del correccional. ¿Quién iba a decirnos que juntos sacaríamos a flote una revista?

JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

C. ROBLES

E. ARTIGAS

J. J. CID

A. JIMÉNEZ

J. RIPOLL

M. A. GONZÁLEZ



Otoño trae bajo el brazo, además de una axila que pide a gritos su dosis de desodorante, muchos juegos capaces de hacer que nos quedemos en casa en vez de salir a la calle a ver cómo caen las hojas.



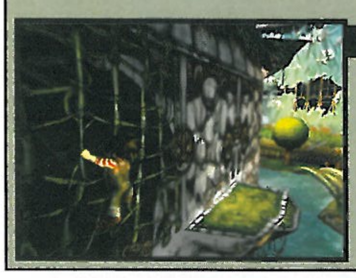


EL BUENO

Commandos 2, el Raúl de los videojuegos, la esperanza blanca del software patrio, ya está donde debe: en las tiendas, batiéndose el cobre con *Black & White*, *Giants*, *Max Payne* y demás juegos fuera de serie.

EL FEO

Imagínate si debe ser feo el tal Peter Parker que prefiere patrullar las calles disfrazado de hombre araña. Es decir, con sábana de procesión, los colores de la selección española de fútbol y leotardos de bailarina daltónica. Él sabrá.



EL MALO

Cyprien, protagonista de *Evil Twin*, es un pobre huérfano de imaginación desbocada, pero es un buen chaval y resulta más bien inofensivo. El que es malo de verdad es su hermano, tan imaginario como gemelo. Esa bestia que todos llevamos dentro y que a Cyprien, además, se le aparece en sueños.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

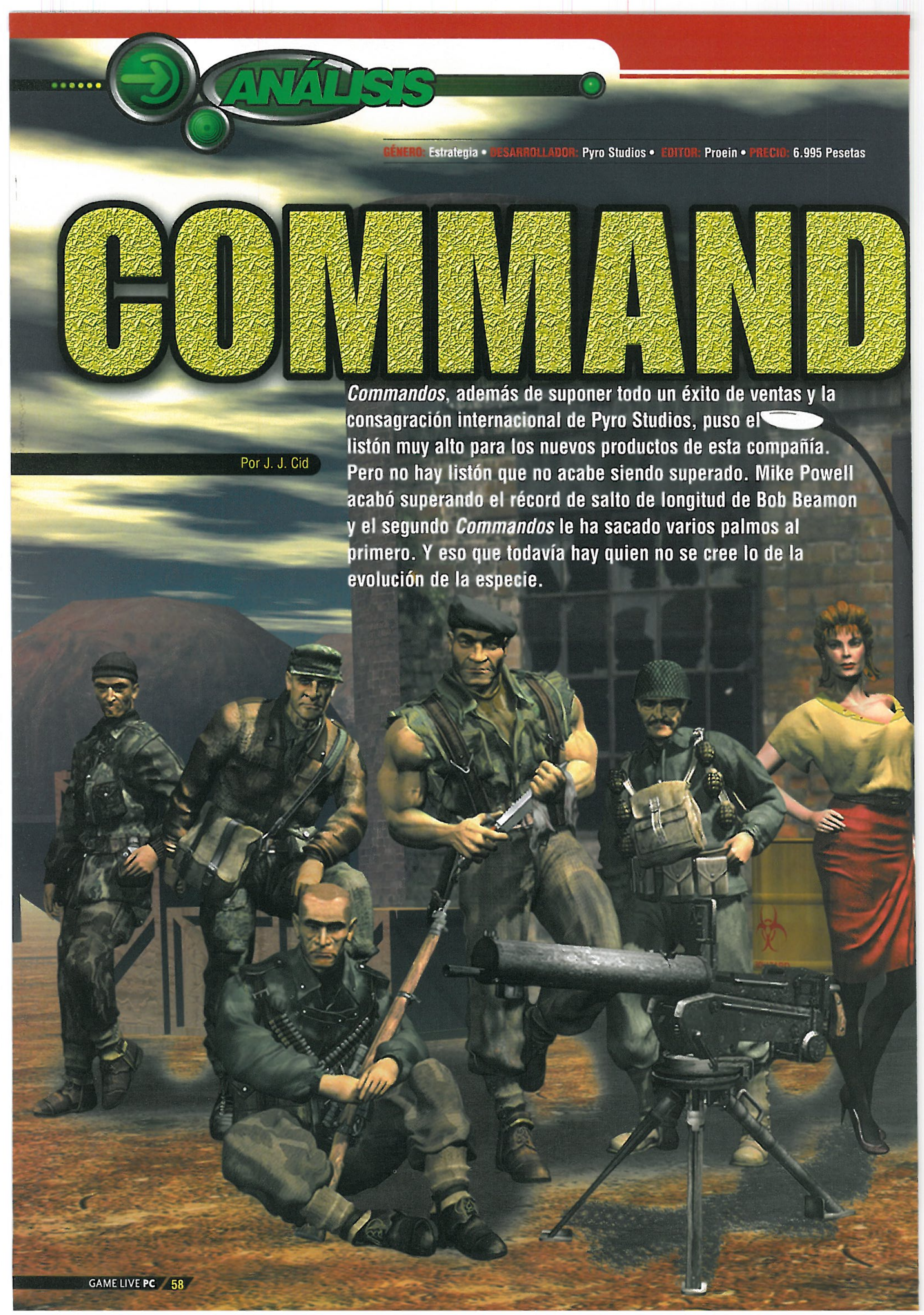
5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Pyro Studios • EDITOR: Proein • PRECIO: 6.995 Pesetas

COMMAND

Por J. J. Cid

Commandos, además de suponer todo un éxito de ventas y la consagración internacional de Pyro Studios, puso el listón muy alto para los nuevos productos de esta compañía. Pero no hay listón que no acabe siendo superado. Mike Powell acabó superando el récord de salto de longitud de Bob Beamon y el segundo *Commandos* le ha sacado varios palmos al primero. Y eso que todavía hay quien no se cree lo de la evolución de la especie.

OS 2

Segundas partes nunca fueron buenas. Aunque no suele ser habitual, el tan socorrido refranero español nunca estuvo tan equivocado como en el caso que nos ocupa. Pyro Studios ha dedicado años a esta monumental obra de ingeniería informática y el resultado es una de las experiencias de juego más intensas que se pueden disfrutar en un compatible. *Commandos 2* parte de la afortunada premisa del primer juego y de ella extrae algo totalmente nuevo y, aunque resulte extraño, original.

Recapitulemos. El éxito cosechado por *Commandos* casi obligaba al desarrollo de una secuela. Pyro consiguió un superventas gracias al cuidado diseño de los personajes principales y de los escenarios, pero la perspectiva que da la distancia hace pensar que el juego (a pesar de ser extraordinario) fallaba justamente en aquello que proponía. El grado de libertad del que disponía el jugador no era tan amplio, ya que la mayoría de las misiones consistían en una sucesión de puzzles que se iban resolviendo de forma bastante lineal.

Aun así, *Commandos* resultaba divertido y muy adictivo, ya que recogía el espíritu de las creaciones anteriores de su autor, Gonzalo Suárez, y por extensión de los mejores juegos españoles de la época de los 8 bits. En concreto, su sistema de juego recordaba al del clásico *Doctor Livingstone, supongo* en el que tenías que afrontar las pantallas del juego con la ayuda de diferentes objetos, los cuales, correctamente combinados entre sí, proponían una única solución para cada pantalla. Pues bien, *Commandos 2* recupera estos conceptos, pero esta vez en un marco que proporciona una libertad de acción casi absoluta, lo que se traduce en un juego tan envolvente como adictivo.

¿Alguien no conoce Commandos?

Commandos 2 es un juego de estrategia táctica con perspectiva isométrica. El objetivo final consiste en ir superando los diferentes escenarios dejando a tu elección la manera de afrontar cada una de las misiones. Dicho de otra manera, *Commandos 2* es un juego a la carta, que se adapta a la forma de jugar de cada uno. Algunos optarán por convertirlo en un juego de acción continua y cruzarán escenarios acumulando muescas en su fusil, como si estuviesen en una película de Stallone. Otros preferirán evitar al enemigo y sólo recurrirán a la violencia cuando sea imprescindible para conseguir los objetivos asignados.

Cada misión en sí misma viene a ser como un mini-juego independiente, con sus propias reglas. La táctica a emplear depende del diseño y estructura de los escenarios. Para afrontar estas misiones cuentas con un pequeño grupo de comandos que varían de una a otra. En total son ocho los miembros de este grupo de élite del ejército aliado. Además, cuentan con la inestima-



Colditz desde las cuatro vistas posibles. El número de ventanas de la fortaleza sirve para hacerse una idea del tamaño del escenario.

ble ayuda de Whiskey, un leal Bull Terrier adiestrado para servir de apoyo al equipo.

Cada miembro del comando tiene unas habilidades especiales que lo convierten en pieza clave para algunos cometidos, pero que, a diferencia de la primera parte, no son exclusivas. Ahora todos saben hacer de todo y es en el grado de especialización donde radica la principal diferencia. Muchas misiones pueden ser resueltas perfectamente con un solo miembro del grupo, aunque la solución más adecuada siempre es la que implica una colaboración eficaz entre los diferentes componentes.

Los enemigos siguen "viendo" y "escuchando" lo que sucede a su alrededor y actúan según se desarrollen los acontecimientos. Su velocidad de reacción depende del nivel de dificultad elegido. La dificultad también modifica los rangos de eficacia de las armas y el número de ayudas externas que puedes conseguir registrando enemigos o buscando en los escenarios. En el nivel máximo, terminarse algunas misiones está sólo al alcance unos pocos privilegiados.

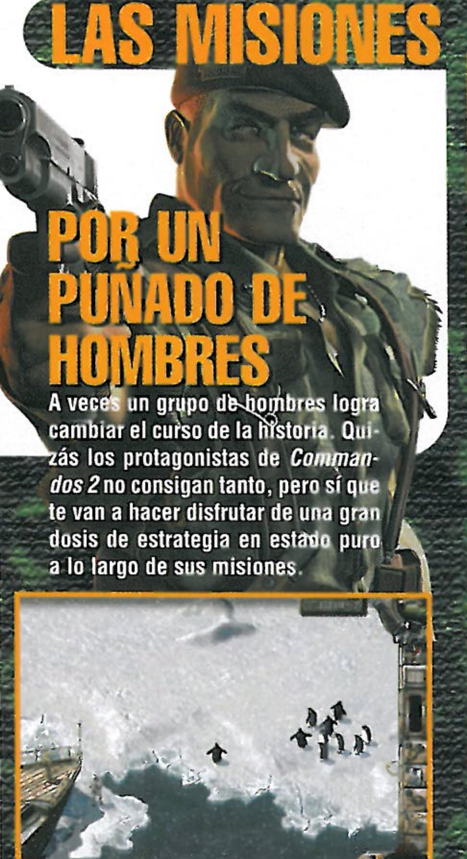
La mayoría de las misiones pueden terminarse "por la vía rápida" con relativamente pocas horas de dedicación, pero para premiar a aquellos jugadores que exploren el mapa al máximo, los chicos de Pyro han incorporado unas pequeñas misiones de "Bonus" que sólo son accesibles si has recogido todos los trozos de una fotografía. Estos fragmentos están dispersos a lo largo de todo el escenario y, aunque no es especialmente difícil encontrarlos, sí es necesaria una exploración detallada de todos los rincones.

Las misiones "Bonus" son pequeñas secuencias que van desde controlar vehículos hasta defender una villa con la ayuda de





LAS MISIONES



POR UN PUÑADO DE HOMBRES

A veces un grupo de hombres logra cambiar el curso de la historia. Quizás los protagonistas de *Commandos 2* no consigan tanto, pero sí que te van a hacer disfrutar de una gran dosis de estrategia en estado puro a lo largo de sus misiones.



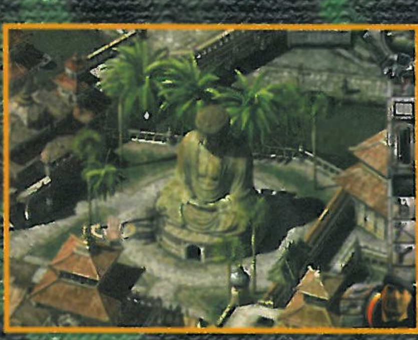
BASE DE SUBMARINOS DE LA ROCHELLE

Esta misión es de infiltración nocturna. Los objetivos son claros: robar una máquina de códigos y rescatar un submarino aliado. Una prueba de fuego para demostrar lo que has aprendido en los tutoriales.



ISLANDIA, MAR ÁRTICO

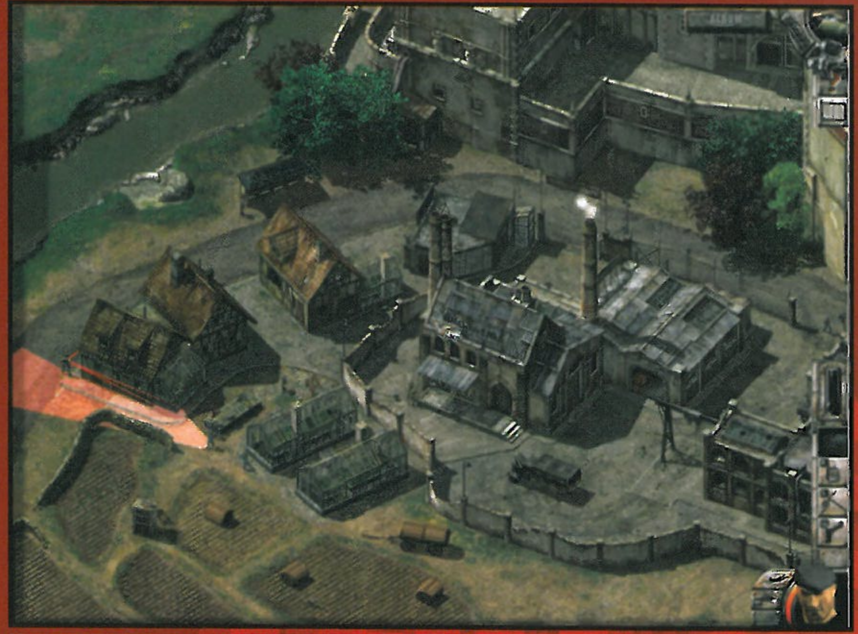
Frío, mucho frío se pasa en esta misión. Si no te lo crees, observa la cara del comando cuando sale a la superficie sin la vestimenta adecuada. El objetivo final en esta ocasión es el sabotaje del destructor.



TEMPLO BUDISTA, INDIA

Sube la temperatura, tanto climatológica como política, ya que los ciudadanos están hartos de soportar al tirano que gobierna la isla y colaboran para que acabes con él. El objetivo no ofrece dudas, así como tampoco el lugar idóneo para realizar el disparo final.


Nuestro espía ha sentido la imperiosa necesidad de confesarse después de acabar él solo con toda una patrulla nazi.


Hay que estar muy atento al ángulo de visión de los enemigos si quieres que te descubran.

la "chusma", el grupo de civiles que te apoya en algunas de las misiones realizando, por ejemplo, labores de vigilancia.

Otra nueva característica que añade profundidad táctica al juego es la inclusión de escenarios interiores. Cuando quieres ver lo que está sucediendo en el interior de un edificio, en lugar de irrumpir bruscamente, debes asomarte a una ventana y echar un vistazo, no sea que te espere alguna sorpresa desagradable. Por supuesto, puedes ser tú quien dé la sorpresa, escondiéndote en el interior de una torre o de cualquier otro edificio, o incluso apostándote en una ventana para disparar.

Vida al otro lado del monitor

Commandos 2 está repleto de pequeños detalles que, aunque en muchas ocasiones no tengan relevancia para el desarrollo del juego, aportan una variedad de situaciones inusitada. Los enemigos y demás personajes (tanto humanos como animales) que vas encontrando parecen contar con vida propia y siempre aparecen en actitudes dinámicas y de lo más convincentes. Por



PUENTE SOBRE EL RÍO KWAI
Curiosamente hemos sorprendido a más de uno silbando una conocida cantinela mientras jugaba esta misión. Si creías haberlo visto todo en medios de transporte, atento a tu "vehículo" en este escenario. El objetivo es evidente, ¿no?



LOS CAÑONES DE YAKATONE
Una isla del Pacífico, con náufrago incluido, es el escenario elegido para esta misión. Hay que tener en cuenta que dispones de un tiempo límite si quieres salvar a unos rehenes encarcelados. El objetivo es conseguir los explosivos y salir "volando".



EL PORTAAVIONES SHINANO
Impactante. "Sólo" tienes que sabotear un portaviones de la marina nipona. La misión "Bonus" se desarrolla por completo dentro del Shimano. Viendo la cantidad de enemigos que patrullan la cubierta te puedes imaginar la dificultad que encierra esta misión.



SALVAR AL SOLDADO SMITH
Aunque no asistes al desembarco inicial tal y como lo filmó Spielberg, protagonizas el asedio a una villa de Normandía. Tienes que liderar la resistencia y evitar que el pueblo caiga en manos enemigas. Lo primero es liberar a los miembros del equipo que siguen atrapados.



COLDITZ
Personalmente, mi escenario preferido. Un claro ejemplo de la grandeza que encierra el juego. Cientos de interiores para investigar y gran cantidad de opciones para salvar la misión. Tienes que robar documentos clasificados y rescatar al ladrón. Genial.



¿ESTÁ ARDIENDO PARÍS?
Hitler, en pleno estado de locura y viendo perdida la guerra, manda volar la capital de Francia por completo. Un general de plena confianza del *Führer* es el elegido para dar la orden. Tu misión es evitar que se cumpla la orden y conseguir que siempre nos quede París.



Blackwood es el elegido para tratar con las criaturas marinas.



¡Bienvenidos al maravilloso mundo del circo! Con ustedes, Jack O'Hara y su número con elefantes.

DÍAS DE CINE

Muchas de las situaciones que vas encontrando a lo largo de las misiones de *Commandos 2* pueden resultarte bastante familiares. No en vano el juego de Pyro es un rendido homenaje al cine bélico de hoy y de siempre.

EL PUENTE SOBRE EL RÍO KWAI

Siete Oscar premiaron este clásico del cine bélico dirigido por David Lean. Alec Guinness consiguió la preciada estatuilla sin la ayuda de ningún tipo de "Fuerza". Incluso fue necesario destruir un puente real para rodar el final de la película.

EL SUBMARINO

Una de las películas alemanas más taquilleras de la historia. Supuso el salto a Hollywood de su director, Wolfrang Petersen, y de su actor principal, Jurgen Prochnow. Los Oscar también reconocieron el mérito de esta claustrofóbica y emotiva cinta.

DOCE DEL PATÍBULO

Acción e ironía por igual es lo que destila esta película de 1967. La misión final del filme recuerda bastante algunas situaciones vistas durante una partida de *Commandos 2*. Sobre todo por lo arriesgada y supuestamente suicida que puede parecerte en un principio.

UN PUENTE LEJANO

Richard Attenborough dirigió a un elenco de estrellas en el que destacan Michael Caine, Sean Connery, Anthony Hopkins y Robert Redford. Tras el desembarco de Normandía, aún quedaban bastantes sitios claves que el ejército aliado tuvo que controlar.

APOCALYPSE NOW

Francis Ford Coppola pasó por una auténtica batalla para rodar esta maravilla del séptimo arte. Rodada completamente en Filipinas, representa la locura de la guerra desde el punto de vista de un coronel enloquecido encarnado por un magistral Marlon Brando.

SALVAR AL SOLDADO RYAN

La más realista aproximación al horror bélico. Steven Spielberg dirigió este impactante filme como si de un documental se tratase. Desde la perspectiva del capitán John Miller, asistimos a la peripecia de un grupo de hombres duramente castigados por la guerra.

El trabajo de localización y ambientación de exteriores está a la altura de las mejores películas bélicas

poner algún ejemplo, puedes encontrar a todo un oficial del ejército alemán en paños menores dándose una ducha en los aseos de un submarino, o refrescándose en las costas del Pacífico (a última hora se desechó un posible desnudo integral, para no herir sensibilidades).

Si observas con detenimiento, puedes disfrutar con pequeños detalles como el soldado que se equivoca dando los pasos durante la instrucción y la consecuente ira de su sargento. A veces incluso puedes aprovecharte de algunos de esos detalles en principio accesorios, utilizando animales domésticos para tender emboscadas o camuflándote entre bancos de peces cuando bucees.

Te sorprenderá que a estas alturas consideremos sobresaliente un juego con gráficos en dos dimensiones, pero *Commandos 2* no necesita exprimir el poderío de tu tarjeta aceleradora para ofrecer acción espectacular, dinámica y profunda. La perspectiva elegida es isométrica con diferentes niveles de zoom seleccionables. Las resoluciones disponibles van desde los 640 x 480 hasta los 1.024 x 768. La cámara puede ser colocada desde cualquiera de los cuatro puntos cardinales del mapa, evitando de esta manera posibles ángulos muertos. Al igual que en la primera parte, puedes partir la pantalla y crear diferentes secciones para observar los acontecimientos desde

cualquier punto de vista, y así poder planificar mejor las acciones.

La representación de la acción varía cuando ésta se desarrolla en interiores. Es entonces cuando el juego pasa a representarse en 3D y te otorga total libertad en la colocación de la cámara. El motor utilizado para representar interiores se ajusta perfectamente a este tipo de situaciones. No es demasiado espectacular, pero está a la altura gráfica del resto del programa. Sólo cuando utilizas el zoom al máximo, tanto en interiores como en exteriores, se hace demasiado evidente cierta falta de detalle y aparecen los temibles píxeles.

Todos los escenarios tienen un acabado increíble. El trabajo de localización y ambientación de exteriores está a la altura de las mejores películas bélicas de la misma época. Cada detalle ha sido cuidado al máximo facilitando que los amantes y seguidores de aquel periodo histórico puedan recrearse identificando vehículos, armas e incluso uniformes.

El apartado multijugador sigue tal y como estaba en la primera parte, es decir, sólo puedes jugar en modo cooperativo. Al igual que en el modo para un solo jugador, las opciones se han incrementado. Ahora todos los personajes pueden participar, con lo que se evitan los largos paréntesis de inactividad que tanto desmotivaban en el primer juego. De todas formas, se echan de menos otros modos de juego, como el solicitado modo versus.

Para amantes de los videojuegos

Pyro Studios ha vuelto ha conseguir la fórmula perfecta. *Commandos 2: Men of Courage* explota al máximo una fórmula sencilla pero de adictividad más que contrastada. La satisfacción que sientes al comprobar, tras ocho horas de dura misión, que tu táctica ha resultado eficaz es indescriptible. Cada nuevo escenario, cada misión que afrontes, te transportará allí donde nos proponen las películas del género y te colocará en la piel de sus protagonistas. Sientes odio, rabia, miedo, angustia y satisfacción como si realmente estuvieras a cargo de un grupo de asalto. Todo en *Commandos 2* huele a gran juego.

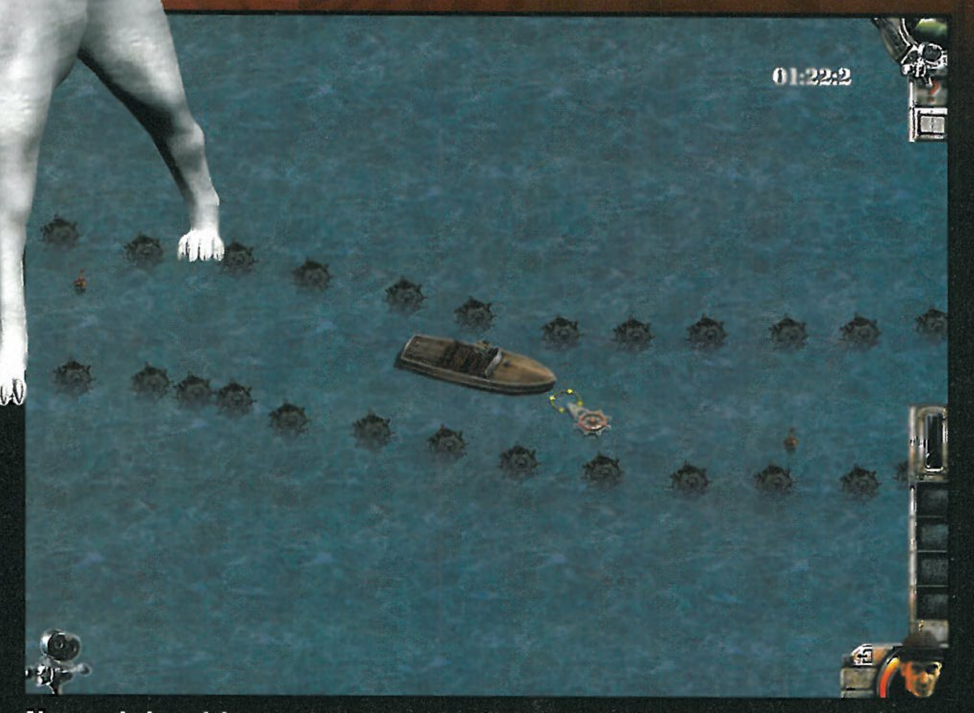


La perspectiva del juego es isométrica con diferentes niveles de zoom seleccionables.



Atento al soldado de la esquina superior: sufre dislexia galopante y no distingue la izquierda de la derecha.

En el interior de los edificios puedes encontrar inestimables ayudas.

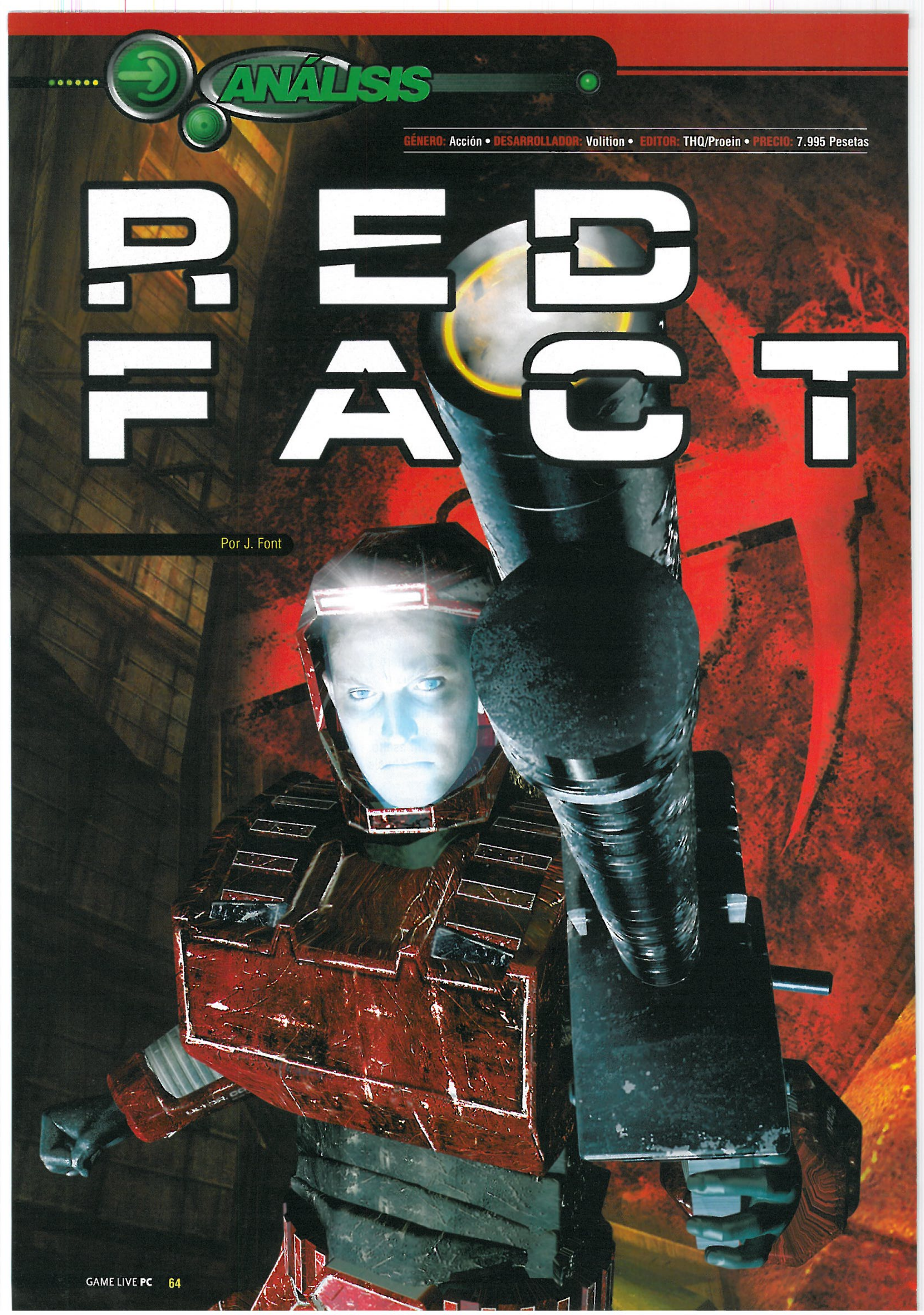


Algunas de las misiones extra son tan sencillas como conducir una lancha entre multitud de minas.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Volition • EDITOR: THQ/Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

RED FACT

Por J. Font



En *Red Faction* se cumple la máxima de "el patrono bueno, el patrono muerto". Los conflictos laborales son el trasfondo de este juego en el que la explotación capitalista ha extendido sus tentáculos hasta Marte. Por fortuna, la chispa de la revolución acaba prendiendo donde menos te lo esperas. Abajo los picos y arriba las armas láser. Hasta la victoria siempre.

ION

Volition es una compañía tirando a veterana que ya cuenta con juegos respetables en su haber, en especial los dos *Descent*, la saga *Freespace* o el más reciente *Summoner*. Tras años de flirteo con varios géneros, se enfrascaron en este ambicioso juego de acción que ahora aterriza en la pista principal de nuestros compatibles, *Red Faction*, un juego que se plantea ir mucho más allá del socorrido "mata todo lo que se mueva" para adentrarse en el territorio que en su día recorriera *Half-Life*.

De entrada, han desarrollado un hilo argumental y lo han dotado de personajes principales con un pasado y un presente. Tú mismo te encargas de diseñarles un futuro. Empiezas encarnando a Parker, obrero en una de las minas que la poderosa corporación Ultor tiene en Marte. Como las condiciones laborales son pésimas, tus compañeros no van a tardar en plantearse ir a la huelga. Prepárate para ejercer de líder sindical en un mundo de sindicatos y ya verás lo pronto que vuestra legítima protesta degenera en insurrección bolchevique y masacre de altos vuelos. Se trata de ir acumulando cadáveres hasta la derrota definitiva del fascismo empresarial.

Por si te interesa, al fascismo se le puede derrotar en unas 30 horas, más o menos. Luego puedes llevar la revolución a la Red, en partidas multijugador que funcionan como la seda gracias a los esfuerzos de Volition, que ha seguido los pasos de id Software y ha utilizado a los jugadores de la demo *on line* del juego como improvisados *beta testers*.

Hasta ahora, nada que haga pensar que el juego es algo más que uno de tantos *shooter* que combinan ideas de *Half-Life* y *Quake*. Por suerte, Volition no se ha conformado con eso. Su aportación al género consiste en haber incorporado hasta cinco vehículos manejables (algunos más que otros) y, sobre todo, la inclusión por primera vez de un entorno deformable.

Tu objetivo pasa por capturar a la cúpula enemiga. Antes te esperan incontables penalidades.

La metamorfosis

Desde tiempos del *Castle Wolfenstein*, las palabras *shooter* y *arcade* han ido con frecuencia cogidas de la mano. En los últimos años han ido transformándose en unas 3D cada vez más espectaculares, se han pulido las ambientaciones e incorporado toda suerte de innovaciones de tipo técnico, como la inclusión de enemigos con puntos de daño (algo que se vio por primera vez en *Soldier of Fortune*). Ahora le ha llegado el turno a los escenarios, que pasan a ser mucho más que el simple entorno físico en que se desarrollan las acciones. Tus mineros rebeldes no sólo cavan túneles: también pueden destruir muros y eliminar obstáculos.

Para hacer posible esta pequeña revolución, Volition ha desarrollado la tecnología Geo Mod, destinada a convertir los escenarios en un elemento más de la jugabilidad. Las armas pesadas te permiten acceder a puntos determinados del escenario por el más sencillo y espectacular de los métodos: abrir boquetes en las paredes. Una vez hechos, incluso puedes acceder a áreas secretas. Sí, existen puertas y puedes utilizarlas para entrar y salir de las estancias, pero por una vez cruzarlas no es la única forma de avanzar.

Es posible abrir boquetes en paredes y suelos para acceder a nuevas estancias y áreas secretas

Ésta era la novedad estrella del juego, y hay que convenir en que ha sido muy bien resuelta: los escenarios son deformables y eso tiene una influencia directa en la forma de jugar. Otra cuestión es si es necesario deformarlos o no. Y la respuesta es que tal vez no, ya que puedes plantearte *Red Faction* como un *shooter* convencional si así lo prefieres.

RICOS Y POBRES EN EL ESPACIO

La opresión de la mayoría por unos pocos fuera de nuestro planeta a causa de intereses mineros es un tema que ya ha sido tratado en películas futuristas de muy buena factura. En algunos casos, la revuelta es inevitable. En otros, los sórdidos intereses de los poderosos quedan al descubierto por otras vías.

ATMÓSFERA CERO

Sean Connery debía enfrentarse a los intereses de una compañía minera que fomentaba el uso de una peligrosa droga en una colonia espacial para mantener la productividad en la extracción de titanio. Los paralelismos con *Sólo ante el peligro* son abundantes.

DESAFÍO TOTAL

Paul Verhoeven dirigió este filme de acción ambientado en Marte. Arnold Schwarzenegger se ve envuelto en una rebelión ocasionada por la opresión de los dirigentes del planeta rojo. Muchos han encontrado un increíble parecido entre el líder de la revuelta y



Equipa tu arma con mirilla para acabar con el enemigo desde lejos.

Nada te impide avanzar sin necesidad de volar paredes ni utilizar elementos del escenario como parapetos. En ese caso quizá el juego te resulte bastante menos divertido, aunque no necesariamente más difícil. Al contrario, a veces puede ser incluso contraproducente dedicarse a volar todos los muros que encuentres.

Ante una puerta cerrada, es muy posible que te entren ganas de echarla abajo con una buena dosis de explosivos, pero debes saber que estas soluciones no son ni especialmente discretas ni cien por cien seguras. A veces resulta más acertado seguir explorando el

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

aDeSe 18

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC: ✗ | LAN: 32 | Internet: 32

Idioma Textos de pantalla: inglés | Voces: inglés

VEREDICTO

La fórmula *Half-Life* siempre da excelentes resultados cuando la aplicas a *shooters* futuristas y le añades algo de imaginación. De esto último, Volition tiene en cantidad. Sus escenarios deformables y su absorbente guión sobre insurrecciones obreras hacen el resto. Un juego realmente adictivo.

8,5







El nivel de preparación de las fuerzas de seguridad varía según el tipo. Algunos son francamente difíciles de eliminar.

Durante el juego vas conociendo a nuevos personajes. Algunos no dudan en unirse a la fiesta.

entorno y encontrar, por ejemplo, ese túnel de ventilación o ese interruptor que está pidiendo a gritos que lo acciones, y así llegar al otro lado sin hacer ruido, sin gastar munición y sin hacer esfuerzos innecesarios.

Destrucción selectiva

¿Decepcionante? Si lo que esperabas era dejar los escenarios hechos unos zorros, será mejor que aplaces tu orgía de pólvora y escombros, porque aquí sólo se destruyen paredes de vez en cuando. En los momentos en que realmente interese, ni más ni menos. Pero el juego tiene alicientes que van más allá de la simple demolición indiscriminada.

Red Faction es un enfrentamiento entre dos grupos humanos. Aunque estás en Marte, no vas a lidiar con la casi inevitable horda de marcianos de estrambótico aspecto, sino con guardias y algunos robots de seguridad a los que no es fácil inutilizar. El ejército enemigo está dividido en categorías que evidencian diferencias sustanciales de comportamiento, blindaje y capacidad de destrucción. Eso supone que no siempre es posible liquidarlos de un solo disparo, por certero que éste sea.

La física de las armas es bastante creíble, con lo que se notan importantes diferencias según la distancia y el tipo de munición. Acertar en un punto del cuerpo u otro también tiene consecuencias distintas. El disparo a la cabeza es sin duda el método más eficaz para acabar con un enemigo, pero apuntar a una superficie tan reducida no es fácil, así que te expones a errar y sufrir las consecuencias.

Existen cuatro niveles de dificultad. Según aumenta el nivel, el enemigo mejora muchos aspectos de su IA y los ítems se convierten en elementos cada vez más escasos. Dispones de un arsenal de 15 armas que se ajustan bastante a los cánones

PRIMEROS INSTANTES DE UNA SUBLEVACIÓN



1 Todo empieza con una discusión que parece rutinaria, pero que acaba con dos cadáveres y contigo arrastrado por la marea de una insurrección. Tu primera arma es la porra electrificada, muy útil en las misiones que pidan una dosis adicional de sigilo. Aquí no te servirá de mucho, así que hazte cuanto antes con una pistola.



2 Después de explorar la primera parte de la mina, llegas a un lago donde te recibe un guardia armado con un lanzacohetes. Zambúllete en el agua para alcanzar el extremo opuesto del escenario y sube por la pared. No te asomes mucho, sólo lo justo para derribar al guardián con un certero disparo y conseguir su arma.



3 El lanzacohetes resulta de gran utilidad en cuanto sales del túnel que hay después del puesto de guardia. Allí hay un APC escoltado por cuatro soldados. No te asomes enseguida y espera a quedar fuera del campo de visión de los escoltas. Con un par de misiles puedes eliminar el carro de combate y a sus escoltas.



Puedes pilotar hasta cinco vehículos, de manejo fácil y armas demoledoras.



La combinación de pistola y silenciador ayuda a ser sigiloso.

En las distancias cortas, la escopeta sigue siendo la mejor arma.

del género. Lo más destacable quizás es la inclusión de cargas explosivas que se accionan a distancia y un escudo antidisturbios que en alguna ocasión te sirve para protegerte de los disparos enemigos en circunstancias puntuales. En todo caso, no esperes encontrar nada realmente original.

Durante el juego, no todo se limita a exterminar enemigos arma en ristre. Algunas veces debes recurrir al sigilo, ser discreto y esforzarte en elegir el mejor de los caminos posibles. También hay fases en las que debes utilizar vehículos. En concreto se trata de un todoterreno, una tuneladora, un APC, un caza y un submarino que añaden variedad y diversión a la revuelta.

El alto nivel de los efectos visuales es otro detalle a destacar. Explosiones, partículas que se desprenden de las paredes por obra y gracia de la tecnología Geo Mod, vistosos impactos de bala, colisiones... También son notables los sonidos que acompañan a cada una de las acciones que realizas. Además, cumplen una función esencial, ya que pocos avisos de peligro resultan tan elocuentes como el grito de un compañero que acaba de ver cómo se te acerca un guardián por la espalda. ¿Te apuntas a la rebelión?

No todo se limita a exterminar enemigos arma en ristre: también tienen cabida el sigilo y los vehículos



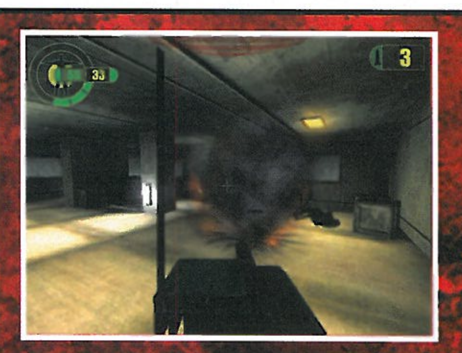
Puestos a hacer la revolución, que corra la sangre. En este juego corre que se las pela. Y, además, caen muros.



4 El sigilo puede ser un inestimable aliado cuando penetras en zonas poco conocidas. Y ¿qué más desconocido que unos sombríos urinarios en Marte? Con algo de cautela, puedes ganarle la espalda a tu enemigo y eliminarlo de un tiro por la espalda. Poco elegante, pero muy eficaz.



5 Los elevadores están inutilizados, así que debes buscar una nueva salida. Prueba con los túneles de ventilación. Como sucedía en *Alien*, es un buen recurso para desplazarte y atacar por sorpresa, aunque en este caso su utilidad se limita a permitirte continuar adelante con la aventura.



6 Cuando encuentres un arma estática, corre a apoderarte de ella, ya que te esperan nutridos comités de bienvenida. No dudes en utilizar explosivos cuando llegue la acción. Al acabar la refriega, podrás contemplar los efectos sobre tu entorno. Con un poco de suerte, sólo quedarán un par de paredes en pie.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Game World GSC
EDITOR: Virgin Interactive • PRECIO: 6.990 Pesetas

Si las invasiones alienígenas sirven para dar pie a juegos tan fabulosos como *Codename: Outbreak*, **¡bienvenidos sean todos los extraterrestres que quieran visitarnos!** Eso sí, tienes que resignarte a la idea de que **cada vez que nos visiten, arrasarán nuestro planeta**. Pero ellos son así, y tampoco se puede tener todo.

CODENAME:

Por C. Robles

Game World GSC ha demostrado una vez más que no todo está inventado en esto de la acción y los tiros, aunque el argumento de *Codename: Outbreak* es cualquier cosa menos original. Unos cuantos meteoritos han arrasado la Tierra con formas de vida extraterrestre en su interior. Los alienígenas, que se gestan en huevos estilo *Alien* y se apoderan de la voluntad de la gente y están por todas partes. ¿Resultado? Enemigos humanos en diferentes puntos del planeta.

Lo de los alienígenas es una simple excusa argumental para que te lies a tiros con soldados enemigos, nada más, pero tus enemigos son humanos, actúan como humanos, tienen armamento humano e incluso hablan entre sí en castellano. De hecho, el lanzamiento del juego ha sido retrasado hasta finales de este octubre a causa de la traducción.

Codename: Outbreak es, según sus propios creadores, un juego "de acción táctica". Si probaste la demo que incluía nuestro número especial de agosto, ya sabrás de lo



que hablamos. Tú protagonizas en primera persona la acción pero, al mismo tiempo, es necesario un planteamiento estratégico para afrontar cada problema. Algo parecido a *Rainbow Six*, pero diferente.

Lo primero que hay que dejar claro es que aquí controlas a la vez a dos soldados que escoges antes de cada misión. Dos. Ni uno, ni cuatro, ni cinco. Y te enfrentas a enemigos que te superan infinitamente en número. *Outbreak* no es el clásico juego en el que tienes que acabar con todos los enemigos del nivel para pasar al siguiente, ni mucho menos. Lo ideal aquí es enfrentarte a pocos, tan pocos como te sea posible, pasar desapercibido, avanzar con sigilo, eliminar a los soldados que puedan complicarte el avance y buscar la ruta más segura hacia tu objetivo.

Si tienes la brillante idea de internarte en terreno enemigo a la carrera, esperando acabar con quien se te ponga delante, no tardas ni dos minutos en morir. En un suspiro te ves rodeado de francotiradores que te liquidan sin que sepas siquiera de dónde vienen los disparos.

Todas las tácticas posibles

Controlar simultáneamente a dos soldados ofrece infinidad de posibilidades tácticas. Tú juegas con un personaje, y el otro hace lo que tú le mandes (aunque, naturalmente, también actúa por sí solo si las circunstancias lo requieren). Puedes darle cuatro órdenes diferentes, pulsando F5, F6, F7 o F8: que te cubra, que se quede donde está,



Las posibilidades estratégicas son prácticamente infinitas. Haz de francotirador en una cima mientras tu compañero atrae al enemigo.

que dispare y que fije un objetivo. Pero, a su vez, estas cuatro opciones ofrecen infinidad de posibilidades.

Hay numerosas situaciones en las que es necesario actuar en conjunto. Para avanzar hacia terreno hostil, por ejemplo, lo ideal es que tu compañero te cubra, ya que te sigue de cerca y se ocupa de cualquier enemigo que aparezca. La coordinación es básica. Imagina que llegas a una tienda de campaña en la que hay varios soldados enemigos. En cuanto alguien dispare, el ruido alertará a los enemigos y te verás metido en un lío. Sin embargo, si le dices a tu compañero que apunte a un soldado mientras tú te ocupas de otro, los dos dispararéis a la vez y los soldados no tendrá tiempo de reaccionar.

Supón, sin embargo, que tienes que adentrarte en una zona vigilada por un francotirador. Tienes que pasar por ahí, pero ocuparte del francotirador te supondría invertir un tiempo precioso. ¿Qué hacer? Envía a tu colega a dar una sorpresa al francotirador por la retaguardia mientras tú te ocupas de tus asuntos. Quien tiene un amigo, tiene un tesoro.

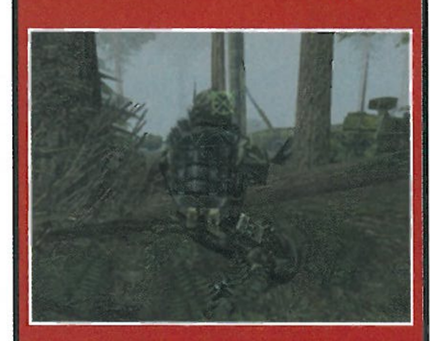
También hay ocasiones en las que es mejor avanzar solo. Si tienes que entrar en

SUJETO Y OBJETO

Codename: Outbreak te permite jugar con cámara en primera o en tercera persona. Normalmente lo más cómodo es la cámara subjetiva, pero no siempre. Por supuesto, la elección es tuya.



La cámara subjetiva te permite apuntar con mayor comodidad y calcular mejor las distancias. Esto último es vital para reaccionar a tiempo cuando ves a un enemigo, ya que en la mayoría de los casos él te verá a ti al mismo tiempo.



La cámara en tercera persona es ideal cuando pretendes camuflarte: te permite comprobar exactamente si estás a cubierto u oculto tras un obstáculo, algo que no puedes saber con certeza cuando usas la cámara subjetiva.



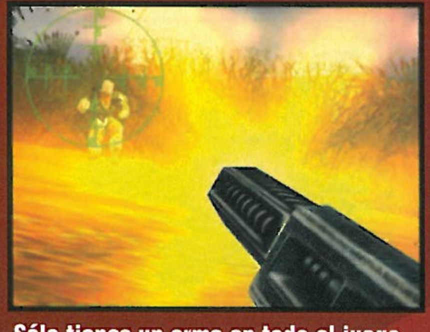
Vaya, un tanque. Como si no tuvieras bastantes problemas con los enemigos de a pie.



VEREDICTO

Este juego, antes conocido como *Venom*, recicla muchas ideas ajenas, pero las combina de una forma sorprendente para ofrecer, al final, una buena suma de sensaciones completamente nuevas. Si eres paciente y tienes tablas en el género, te cautivará.

8,5



Sólo tienes un arma en todo el juego, pero se transforma en muchas .



Registra los cadáveres para quitarles la munición y los ítems que lleven.

Un misil o una mina estratégicamente colocados deberían ser suficientes para acabar con un tanque.

una zona llena de enemigos, con pocos escondites, resulta más fácil ver a dos tipos que a uno. Es mejor ir solo, por si las moscas. Si te eliminan, siempre puedes jugar con el segundo soldado para intentarlo de nuevo. También hay casos en los que debes cuidar de alguien, de un doctor o un científico. Entonces, lo más adecuado es que uno de tus chicos permanezca al cuidado de ese tipo o ese lugar mientras el otro continúa con la misión o asegura la zona.

¡Pero aún hay situaciones más retorcidas! Imagínate que estás en un camino por el que tienen que venir soldados y tanques, por ejemplo. Colocas varias minas antitanque en el camino, a uno de tus chicos más adelante, junto al camino, y al otro en lo alto de una colina haciendo de francotirador. Cuando una mina convierte en escombros el primer tanque, puedes aprovechar la confusión para liquidar a un par de soldados con tu rifle francotirador, pero sin pasarte, para que no sepan dónde estás. Como todos se parapetan rápidamente, necesitas que se muevan otra vez. Puedes pasar a controlar al soldado del camino y disparar con la ametralladora una ráfaga para hacer ruido y que los soldados empiecen a avanzar hacia ti. Una vez escondido, vuelves a jugar con el francotirador y esperas que alguna mina haga el resto.

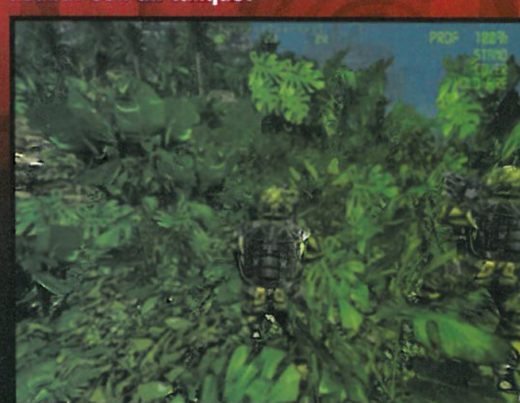
Así funciona

Seguro que ya te has hecho una idea de qué clase de acción te espera en *Codename: Outbreak*. Si pretendes comportarte como en un juego de acción cualquiera, avanzando hasta toparte con dos o tres tanques y varios soldados a pie, te dejarán frito en cuestión de segundos. Para tener éxito en este juego hacen falta minas, misiles, cerebro y paciencia.

Es un extraordinario juego de acción táctica al que se hace difícil encontrar defectos

Outbreak es capaz de transmitir sensaciones completamente nuevas, sensaciones que pocas veces ofrece un juego. Te hace sentir como Arnold Schwarzenegger en *Depredador*, o como el protagonista perdido en cualquier película sobre la guerra de Vietnam: solo, nervioso y vulnerable. Por supuesto, en las primeras partidas te identificas mucho más con Tom Hanks en *Forrest Gump*, y corres y corres sin tener ni idea de qué está pasando a tu alrededor. Pero cuando consigues superar tu fase Tom Hanks para convertirte en Schwarzenegger, disfrutas como un crío pla-neando cada avance o bordeando cada colina.

La inteligencia artificial de la que hacen gala los enemigos es excelente. Cada per-



Nunca habías visto escenarios exteriores tan grandes y recargados en tu monitor. Es como estar en Vietnam de verdad, pero sin "charlies".



El juego incorpora efectos de luz muy avanzados, niebla y humo volumétricos y complejos sistemas de partículas.



El sigilo te permite evitar más de un disgusto.



El realismo y el tamaño de los niveles logran cautivarte.

sonaje cuenta con un ángulo de visión y de audición de unos quinientos metros, aproximadamente como en la vida real, aunque siempre depende de las circunstancias: si te acercas por la espalda a un enemigo, no te verá aunque estés a dos metros, pero te oirá si no tienes cuidado. Del mismo modo, si te internas en la espesura durante la noche, usando tu equipo de visión nocturna, los malos te oirán pisar ramas y hojas, y te buscarán, pero no tendrán ni la menor idea de dónde te encuentras.

Cada nivel exterior mide unos dos kilómetros cuadrados, de modo que las distancias son un elemento fundamental en el juego. Tanto es así, que tu modo francotirador incluso te informa de lo que van a tardar las balas en hacer impacto sobre los objetivos.

Cada tipo de bala tarda más o menos en recorrer una cierta distancia, por supuesto. Por ejemplo, si intentas acertar con el rifle francotirador a un soldado que camina a 200 metros, puedes apuntarle directamente a la cabeza. La bala de este rifle es tan rápida que llegará a la cabeza del enemigo casi instantáneamente. En cambio, si lo que quieres es eliminarlo con un disparo de ametralladora, éste tardará algo más en llegar, y tendrás que apuntar unos centímetros por delante del enemigo para que la bala llegue a su cabeza unas décimas de segundo después. Un misil tarda mucho más en llegar a su destino, por lo que lo más recomendable es usarlo sólo contra enemigos inmóviles o que avanzan en la misma dirección que tu disparo (hacia ti o alejándose de ti, pero no perpendicularmente). Son tantas las cosas que deberás tener en cuenta para tener éxito en *Outbreak* que tardas en dominarlo como es debido.

Para tener éxito en este juego hacen falta minas, misiles, cerebro y paciencia

Se hace difícil encontrar defectos a este juego. Incluso técnicamente, sobresale. Su motor gráfico es potentísimo, capaz de mover escenarios increíblemente detallados y cargados de elementos: árboles, helechos, plantas tropicales, hojas... ¡y todo interactivo! Naturalmente, necesitarás disponer de un potencial enorme para disfrutar de todo eso, aunque la variedad de opciones gráficas disponibles se ajusta bien a equipos más modestos. Por supuesto, los niveles interiores funcionan mejor con una menor potencia, pero no son tan divertidos como los que se desarrollan en bosques, desiertos y selvas.

CAMÚFLATE, SI PUEDES

Pasar desapercibido es indispensable en *Outbreak*, ya que el enemigo te supera en número en todos los niveles. ¡Aprende a usar los obstáculos del terreno en tu favor!



Si hay un camino en medio de la selva, ve por cualquier parte menos por ese camino. Si tus enemigos son menos prudentes que tú, podrás masacrarlos desde una posición privilegiada.

En la espesura eres prácticamente invisible si estás quieto. No obstante, si el enemigo está demasiado cerca es recomendable tumbarse. Desaparecerás, literalmente.





En la sabana y el desierto, eso de esconderse utilizando la maleza es más complicado. Para estos casos, lo que mejor funciona es el silencio: no hacer ruido y avanzar despacio.

Si un enemigo desaparece de tu campo de visión, es porque probablemente se ha escondido tras un árbol o una roca. Rodea la zona en silencio para pillarle por sorpresa.





PRÓXIMAMENTE EN TU KIOSCO
revista+cd
mtm
maxi tuning music
Nº 01 - 795 Ptas. - 4.78€
NUEVO
JAVIER BOSS
DJ DEL MES
MODA
EL MTM STYLE
ESTOPA
SPANISH GROUP
mtm zone's
maKina
Fiesta en Pont Aeri
techno house
Party Liquid
Y ADEMÁS
SHOPPING
TOP 20
DAR UNA VUELTA
NOVEDADES DJ'S
PROXIMAS SALIDAS CD
PELIGROS DE LA NOCHE
IBIZA
72 horas non stop
8 424094 000302



GÉNERO: Acción/Estrategia • DESARROLLADOR: Core Design • EDITOR: Eidos/Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

PROJECT EDEN

Por S. Sánchez

Core Design y *Tomb Raider* son dos nombres que irán ligados hasta el fin de los tiempos. Pero los padres de Lara Croft se sienten capaces de sobrevivir a encasillamientos y etiquetas. Su nuevo proyecto sólo tiene en común con *Tomb Raider* que pretende llegar a lo más alto. En este caso diriges a cuatro personajes que se complementan a la perfección en un futuro apocalíptico. *Project Eden* mueve ficha.

Pintan bastos: el futuro que nos espera va a ser, según lo imaginan en Core Design, de auténtica pesadilla. No hace falta ser Nostradamus para prever que la superpoblación va a convertirse pronto en un problema mayúsculo, aunque, como colectivo pragmático que somos, parece que lo resolveremos haciendo que crezca a lo alto lo que ya no puede crecer a lo ancho.

En el futuro de Core, los rascacielos dominarán la Tierra. Y sus niveles inferiores, donde ni siquiera llega la luz, albergarán un submundo aterrador habitado por criminales, alborotadores e indigentes.

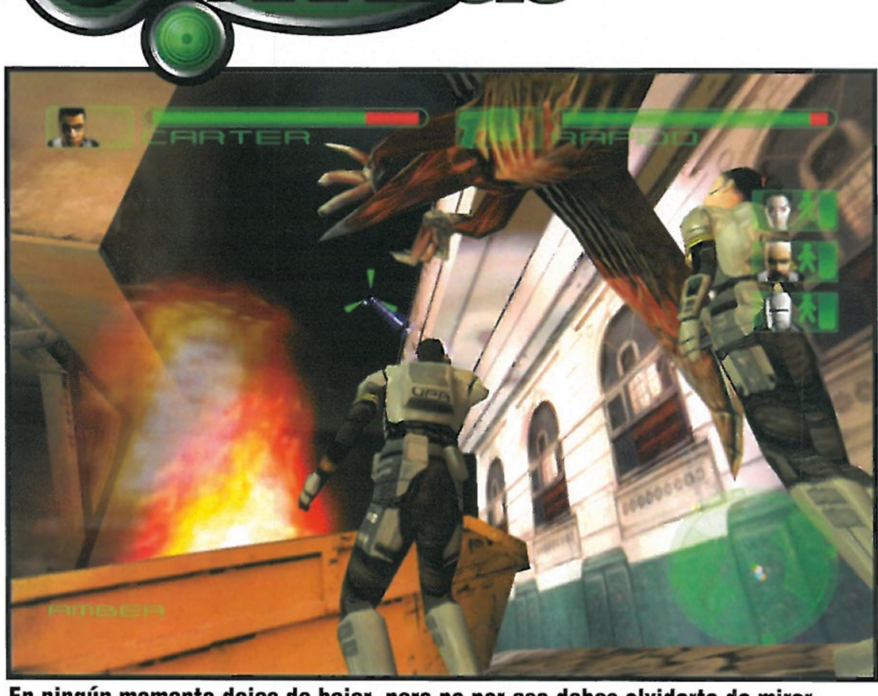
Los encargados del mantenimiento de esta parte inferior de los edificios serán ingenieros que harán un papel similar a los trabajadores de las actuales minas. El duro trabajo de estos hombres incluye reparar la maquinaria de las fábricas ubicadas en los sótanos. Durante una de estas rutinarias tareas, un equipo de ingenieros desaparece misteriosamente, y aquí es donde tú entrarás en juego controlando a un equipo de cuatro miembros de la UPA (Agencia de Protección Urbana). Los integrantes de este cuerpo de seguridad son tres personas y un androide, todos ellos altamente cualificados y especializados.

Proyecto aventura

A pesar de lo que pueda parecer, *Project Eden* no es un *shooter*. Más bien se trata de un juego de acción en el que aventura y estrategia juegan un papel muy destacado. En la mayoría de las 11 misiones de que consta, el equipo permanecerá unido a menos que seas tú quien decida dividirlo. Para avanzar, es imprescindible que tus cuatro personajes pongan en común sus habilidades respectivas una y otra vez.

En los primeros niveles los problemas son fáciles de resolver. Tanto, que cada vez que topas con algún obstáculo aparece un mensaje para indicarte qué miembro del equipo es el que puede resolver la situación. Más adelante, la cosa se complica, ya que empiezas a enfrentarte a una serie de alambicados puzzles en 3D. Por ejemplo, en uno de los niveles, situado en una fábrica, hay que abrir una compuerta para avanzar. La compuerta no se abre porque la cerradura electrónica está rota y necesi-





En ningún momento dejas de bajar, pero no por eso debes olvidarte de mirar hacia arriba. Nunca sabes de dónde provendrá el peligro.


El ascensor se derrumba y nos precipitamos al vacío.

ta una pieza concreta. Esa pieza se encuentra dentro de una fosa que forma parte de una trituradora mecánica. Usamos a Minoko para acceder al ordenador que controla la trituradora y activarla para así reducir el tamaño de la chatarra que se encuentra en la fosa. Luego hay que bajar de algún modo para acceder a la pieza que necesitamos. La altura es insuperable para un ser humano, aunque no para Amber. Una vez recuperada la pieza, se la damos a Andre para que haga su trabajo y abra la compuerta.

Claro está que todos los miembros del grupo resultan necesarios y por tanto nada sacrificables. Si uno de ellos muere, se regenerará automáticamente en la unidad de recarga más cercana. Deberás reunirlos de nuevo, ya que todos te hacen falta para seguir avanzando.

En cuanto a armas y objetos, *Project Eden* pone a tu disposición un arsenal que no destaca por su originalidad pero sí se adapta de maravilla a las necesidades del juego. De entre los objetos de los que disponen los miembros de la UPA, destaca un pequeño tanque teledirigido de gran maniobrabilidad capaz de colarse en los huecos más recónditos. Este tanque tiene una doble función: puedes hacer que explore áreas por las que todavía no has pasado para evitarte sorpresas desagradables o para activar algunos interruptores utilizando su modesto potencial de fuego. Otro utensilio de exploración es una cámara voladora que te permite reconocer los lugares a los que el pequeño tanque no llegue.

La inteligencia artificial de los enemigos es buena, pero la de tus compañeros de grupo no se queda atrás

Palabras mayores

En cuanto a armas propiamente dichas, hay que destacar que no están todas disponibles desde un principio. De hecho, como suele ocurrir, las más interesantes se descubren por el camino. Es el caso de una pistola que absorbe la energía de los enemigos ahorrándote el engorroso trabajo de buscar el punto de recarga más cercano. O el de la pistola Choque Temporal, que en su modo de disparo secundario crea una zona dentro de la cual todo aquel que entra se desplaza a cámara lenta.

Los gráficos son francamente espectaculares, pero puede que incluso te impre-

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM
+13

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: 8 | Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: español

VEREDICTO

Desde *Lost Vikings* no habíamos visto un juego que combinara tan bien las habilidades de un reducido equipo de personajes. Los puzzles son creativos y de un grado de dificultad adecuado. Y no te pierdas las opciones del modo multijugador. Si algo sale mal, siempre habrá alguien a quien echar la culpa.

8



Grande, pesado... y ágil. ¿Incompatible? No en *Project Eden*.


Con la cámara voladora puedes espiar a los enemigos.

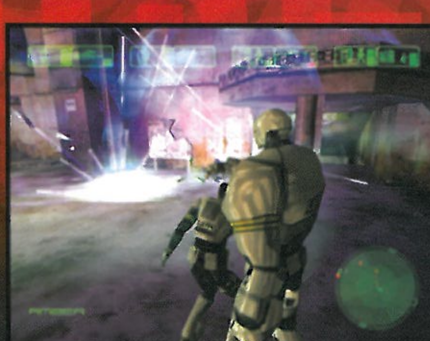
sione más su pulida interfaz. El juego se basa en continuos cambios de personaje y en un sistema de órdenes sencillas pero muy frecuentes. Ya se sabe que los juegos así suelen presentar algún que otro problema de control. Pero aquí todo ha sido resuelto de manera eficaz y sencilla: basta con usar el botón derecho del ratón para desplegar un menú que permite seleccionar a los miembros del grupo o acceder a alguna información. Si además quieres cambiar de personaje rápidamente, puedes hacerlo usando un atajo de teclado o simplemente apuntando y seleccionando con el cursor.

La inteligencia artificial de los enemigos es buena, pero la de tus compañeros de grupo no se queda atrás. En cuanto empiezan los combates, todos buscan posiciones seguras y atacan a cualquier enemigo que aparezca sin necesidad de orden alguna. Por si fuera poco, ellos sí que saben que formas parte de su equipo, así que no cometerán la suprema descortesía de freírte a balazos cada vez que atravieses su línea de fuego potencial. Además, cumplen órdenes con singular diligencia, ni se quedan rezagados sin motivo ni tropiezan tontamente con los obstáculos del escenario.

Si eres de los que creen que las multitareas es mejor dejarlas en manos de Windows, puedes elegir a tres amigos que se encarguen del resto de personajes y jugar con ellos en el modo multijugador. Dispondrás de las mismas misiones que componen la campaña individual, pero también puedes enfrascarte en un *deathmatch* en el que podrás combinar las habilidades de los cuatro protagonistas.



Primer informe del jefe: un momento ideal para recargar las pilas.


Todo el que entre en ese campo de luz se moverá a velocidad de caracol.


Si el ambiente es irrespirable, usa a Amber para que haga el trabajo sucio.



Así de fácil es seleccionar al miembro del equipo con quien quieres hablar.

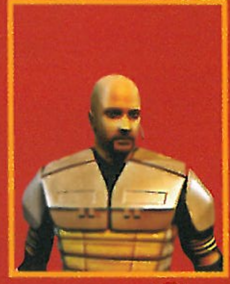
INGENIERÍA, FUERZA Y DIPLOMACIA



CARTER
Si hay algún líder en el grupo, ése es Carter. Su especialidad son los interrogatorios. Otros miembros del equipo pueden hablar con algunos personajes, pero ninguno tiene tanta habilidad para obtener información como él.



MINOKO
Nadie entiende ni manipula un ordenador mejor que Minoko. Las claves de acceso no son más que pura diversión para esta joven *hacker*. Cuando sea ella quien encienda un ordenador, aparecerá de forma automática la opción de intentar descubrir el código.



ANDRE
Andre es un contrastado experto en reparar maquinaria y todo tipo de dispositivos mecánicos. Cada vez que encuentras algo averiado, se activa una especie de subjuego que te permite hacer las reparaciones necesarias.



AMBER
Amber es un androide de enormes dimensiones, el clásico personaje sin más atributos que una fuerza descomunal. Es el encargado de poner el puño final en situaciones en que fallen la maña, el conocimiento y la suerte.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Broadsword Interactive • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

Los polvorientos caminos del desierto, las tormentas de arena, los tramos embarrados, los árboles caídos, los animales salvajes, la sed y un largo etcétera. ¿Te atreves con tantos problemas? **Sólo los tipos realmente duros son capaces de sobrevivir a una prueba semejante.**

PARIS-DAKAR RALLY

En un mismo tipo de terreno, los diferentes vehículos pueden comportarse de formas muy distintas.

Por C. Robles

En principio, *París-Dakar Rally* contiene una larga lista de ingredientes muy atractivos: licencias de los vehículos reales, publicidad real en la mayoría de los coches, tramos basados en los de verdad, un completo sistema de desperfectos, GPS como en las carreras reales, climatología adaptada al entorno y cambiante e incluso una banda sonora a la altura del resto de elementos. Sin embargo, por una vez, el conjunto es menos que la suma de las partes. Por alguna razón, los fantásticos ingredientes de este juego no acaban de cuajar, no consiguen conformar un programa equilibrado.

Quizá el problema es que sus desarrolladores no se han quitado de la cabeza en ningún momento que esto es un juego, y por eso han tomado sólo los elementos de la realidad que les han parecido más adecuados para que alguien jugase con ellos. Un ejemplo muy claro es que los 6.000 kilómetros del París-Dakar real se han comprimido en 12 etapas de 25 kilómetros, con lo que la reina de todas las carreras queda reducida a unos casi ridículos ¡300 kilómetros!

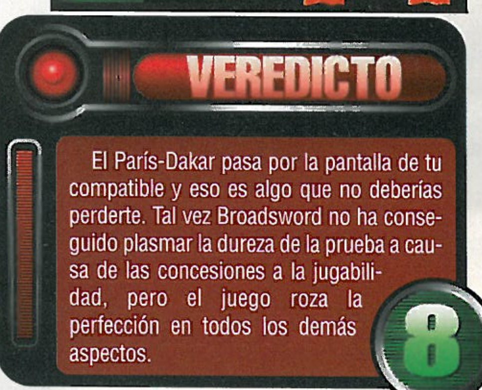
Es esta especie de resumen exagerado de la realidad lo que transforma el simulador que aparentemente es *París-Dakar Rally* en algo que roza el género *arcade*. Las eternas etapas de días enteros duran aquí unos pocos minutos.

¿Odisea?

En cuestión de horas, puedes atravesar países completamente desérticos para llegar al siguiente entorno y verte hasta el cuello de barro en medio de una selva. En ningún momento tienes la sensación de estar viviendo una larguísima odisea por todo el continente africano. Simplemente, atraviesas una serie de zonas grandes, un conjunto de tramos, de etapas, como en cualquier juego de rallies (algo más largos, pero no lo suficiente).

Por lo demás, *París-Dakar Rally* es un juego sobresaliente. La necesidad de utilizar el GPS para salirte del circuito en busca de un área donde reparar el vehículo, el hecho de que el agua y la comida se agoten, las innumerables averías que puedes sufrir... Aunque, dicho sea de paso, incluso los desperfectos y las averías tienen lugar en el juego de una forma "resumida". Un







La ansiada meta. Puedes considerarte afortunado si en las primeras etapas la alcanzas al primer intento, porque este juego no regala nada.

TEN CUIDADO, POR TU BIEN

Lo más destacable de *Paris-Dakar Rally* es el sistema de desperfectos de los vehículos. Éstos pueden afectar al motor o a la carrocería. Los primeros sólo se perciben en la conducción, pero los segundos son perfectamente visibles en pantalla.



Un par de golpes en la parte trasera bastan para abollar y abrir la puerta, que irá dando bandazos con cada bache o curva. Un golpe más, y te quedas sin puerta trasera.



Evita los arbustos, las ramas o las piedras que despiden los demás vehículos, porque la luna delantera puede romperse. Y no quieras comprobar lo divertido que resulta en medio de una tormenta de arena...

camión 4x4 real del Paris-Dakar soporta cientos de kilómetros sin problemas; en el juego, poco más de 20 kilómetros lo destrozan, si es que consigues llegar a la meta sin conducir a la velocidad a la que pasearías a Miss Daisy.

Arréglalo si puedes

Pero insistimos en que el juego sobresale en casi todo. Buenos gráficos, un control más que aceptable (especialmente si cuentas con un pad analógico o un volante), entornos muy variados, cuatro tipos de vehículos (motos, *quads*, coches y *buggies*), averías diversas...

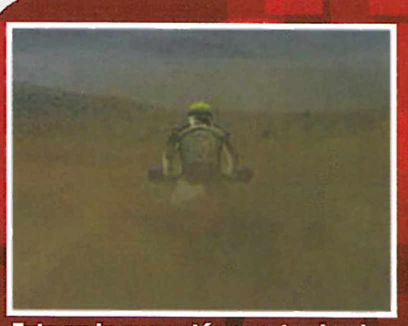
Un juego con ingredientes de una calidad insuperable pero en el que el todo es menos que la suma de las partes

Paris-Dakar Rally te obliga constantemente a tomar decisiones que pueden determinar el transcurso de la etapa. Cuentas con un cierto número de reparaciones que puedes llevar a cabo para dejar tu coche como nuevo. Cada vez que quieras reparar el vehículo, deberás usar el GPS para salirte del trazado en busca del área de mantenimiento más cercana, con lo que pierdes un tiempo precioso. ¿Sigues con el coche renqueante o merece la pena perder un minuto para continuar la etapa en plenas facultades? Si te arriesgas a seguir con la suspensión dañada, por ejemplo, el cárter correrá más peligro de romperse con las rocas que rocen los bajos; con la dirección en mal estado, tendrás más probabilidades de chocar, etc. Y claro, si el vehículo se estropea del todo, se acabó.

Del mismo modo, el juego te obliga a tomar diferentes rutas según tu vehículo y su estado. Si tienes un *buggie,* puedes correr por las áreas más largas libres de arbustos o troncos caídos sin problemas, pero eres más vulnerable a los obstáculos que abundan en los caminos más cortos. Un 4x4 te permite sortear las rocas y troncos de la carretera bordeándolos sin problemas, pero eso te hace perder tiempo. Un *quad* o una moto pueden pasar por puentes frágiles que se destrozarían con el peso de un 4x4, etc. Vaya, que de "estrategia" el juego está bien servido. Todo fantástico. Todo, menos la sensación general. En ningún momento te parece estar haciendo un largo viaje.



Los *buggies* son los vehículos de cuatro ruedas más ágiles y ligeros, pero también los más frágiles.



Esto es lo que estás acostumbrado a ver en las carreras televisadas: nada. Dichoso desierto...



En la sabana es especialmente fácil perder el rumbo. Usa bien tu GPS.



Si decides conducir una moto, ¡sufres daños tú mismo! Cuídate.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** TimeGate Studios • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 6.995 pesetas

Ser inmortal tiene indiscutibles ventajas, sobre todo si lo que pisas es un campo de batalla. **Prepárate a vivir el capítulo definitivo de *Los Inmortales*, sólo que con mucha estrategia y ni rastro de Christopher Lambert.**

Por J. Font



***Kohan* es estrategia pseudo-medieval en un mundo plagado de no muertos.**

KOHAN
Immortal Sovereigns

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM

Recomendado: PII 450; 64 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

La oferta de estrategia en tiempo real es tan surtida que hoy por hoy ya puede encontrarse casi de todo. Aun así, sigue siendo raro encontrar juegos como éste, rico en opciones estratégicas pero sin una complejidad innecesaria. El secreto: mucha variedad y un sistema de control y gestión sencillo.

8

Los Kohan que dan título al juego son una raza de guerreros inmortales que un día dominaron el mundo de Khaldun. Una serie de catástrofes les ha relegado a segundo plano y ahora son cuatro las facciones (tres humanas y una de no muertos) que se disputan el control de este universo. En definitiva, se trata de un clásico enfrentamiento entre razas mágicas en un marco de fantasía. Tu papel en esta función consiste en crear ejércitos, conquistar ciudades y gestionarlas.

La diferencia principal con respecto a otros juegos similares es que muchas de esas actividades se desarrollan en el interior de las ciudades y sin que tú lo veas. Tanto la construcción como la recolección de recursos han sido simplificadas al máximo: tu ciudad está representada por un icono, no por un conglomerado de edificios en continua expansión. Dispones de un límite para el número de construcciones que la ciudad puede albergar. Cuando lo alcanzas, debes reformarla para que te sea posible seguir construyendo.

Te enfrentas a razas enemigas y a algún bicharraco que va por libre.

Manual del buen gestor

Se trata de la forma habitual de desarrollar y expandir civilizaciones, pero reducida a su esencia para que puedas centrarte en lo más divertido: crear un ejército y combatir. El sistema de recursos también es bastante sencillo: dispones de cuatro, de los cuales sólo el oro es realmente esencial. Los yacimientos de este mineral escasean, así que al principio debes explorar los otros tres recursos, ya que sin ellos te resulta imposible crear un ejército. En cuanto lo consigues, ya puedes lanzarte a la conquista de escenarios y minas nuevas y acumular recompensas.

Pese a lo que pueden hacer pensar el tutorial y las primeras misiones, la gestión no es un elemento secundario en el juego. A medida que avanzas se va haciendo más difícil establecer el orden de prioridades. Tal vez conquistes una nueva ciudad y cometas la insensatez de llenarla de edificios cuando lo que de verdad te hace falta es ampliar tu ejército o crear nuevos campamentos. Por suerte, puedes recurrir a

ASPECTOS ESTRATÉGICOS

Pequeños y grandes detalles determinan el curso de las batallas y sirven para decantar el fiel de la balanza a un lado u otro. Aquí tienes algunos de los que debes tener en cuenta.



DEFENSA EN ZONA
Pronto aprendes lo importante que es retener y ampliar una zona de control en la que establecer campamentos y generar recursos.



TERRENO INTERACTIVO
Las unidades se desplazan a diferente velocidad según el terreno que recorren y la formación. Sácale partido a estos detalles durante los ataques.



DEFENSA ESTÁTICA
Si no mueves tus unidades, adquieren una serie de puntos de atrincheramiento que las hacen más resistentes a los ataques.



EXPLORACIÓN
Conocer el terreno que pisas hace que no te veas obligado a recurrir a suicidas ataques frontales. Puedes ser mucho más sutil.

soluciones de emergencia como vender edificios y destinar el oro obtenido a reclutar nuevos soldados.

Pero si hay un aspecto en el que este juego marca diferencias, ése son los combates. No tienes un control individual de las unidades, ya que éstas se agrupan en formaciones. Cada pelotón está formado por cuatro soldados y un capitán a los que puedes añadir dos unidades de apoyo, ya sean del mismo tipo o distintas. La composición de cada grupo determina sus puntos fuertes y débiles.

Los capitanes pueden ser sustituidos por los denominados héroes, personajes que disponen de habilidades especiales. En función de cuáles sean estas características, puedes hacer que participen directamente en el combate o que se mantengan al margen, apoyando a tus tropas con conjuros. También puedes utilizar amuletos, que dan a tus capitanes habilidades especiales, aunque no tan espectaculares como las de los héroes.

Si hay un aspecto en el que este juego marca diferencias, ése son los combates

Una vez constituidos los escuadrones, puedes hacer que avancen manteniendo la formación de combate siempre que el escenario lo permita. Aunque cada unidad está especializada en una arma determinada de combate, todas son bastante versátiles. Por ejemplo, los arqueros pueden combatir cuerpo a cuerpo, aunque en ese caso resultan menos eficaces que las unidades de infantería.



Mucho oro en las alforjas equivale a un ejército muy nutrido.

El único lunar

Es evidente que *Kohan* no pasará a la historia por la calidad de sus gráficos y de su sonido. Los escenarios recuerdan a los de *AoE*, pero con unidades más pequeñas y representaciones testimoniales de las ciudades y demás elementos del escenario. Sin embargo, todo lo que se ha ahorrado en alardes técnicos se ha invertido en elementos que potencian la jugabilidad. Por ejemplo, las unidades disponen de movimientos específicos según su composición y la IA hace que se atrincheren cuando llevas mucho tiempo sin utilizarlas.

Detalles así hacen que las imperfecciones técnicas sean mucho más perdonables. Se trata de una rara joya, un plato para verdaderos estrategas que disfrutan urdiendo tácticas y llevándolas a término. Además, tiene cuerda para meses, ya que se ha incluido un refinado editor de niveles y opciones *on line*, y ya está en desarrollo *Kohan: Ahriman's Gift*, la precuela del juego.



Tus unidades se mueven en formación sin perder la compostura.



Los mensajes emergentes te informan de cómo va evolucionando la campaña.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Sega • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

THE HOUSE OF THE DEAD 2

En una época en la que los monitores permitían poco más de cuatro colores, apareció ***Operation Wolf*, un sencillo y bastante repetitivo arcade** que cosechó estupendas críticas y ventas millonarias. **Años después todavía hay quien saca provecho de su legado.**

Por J. Ripoll

Cada vez que yo pedía un juego nuevo para mi MSX mi abuela me decía: "El dinero cuesta ganarlo, no lo olvides". Muchas cosas pasan de moda, pero esa frase mantiene su vigencia. El dinero cuesta demasiado ganarlo a no ser que tengas familiares en Gescartera, por tanto hay que ser muy cuidadoso y tener muy claro qué juegos no vale la pena comprarse. El que nos ocupa acumula muchos números para no pasar el corte. Tiene algunas virtudes y un buen puñado de defectos, así que llegas a plantearte si no es mejor gastarse veinte duros en la recreativa original para sopesar la inversión.

El juego zombi

Para quienes no habían nacido en la época de *Operation Wolf* y creen que los salones recreativos son cosa del pasado, contaros que la segunda parte de *House of Dead* no es más que otro de esos juegos de apunta y dispara. No, no es un *shooter* en primera persona. Olvídate de controlar los movimientos de tu personaje o cambiar de arma. Todo corre a cargo del programa, todo excepto tu habilidad con el ratón.

A pesar de lo encorsetado del asunto, las primeras pantallas logran entretener por la presentación de monstruos curiosos, algunos sustos bien elaborados y los diferentes cambios de escenario. Vamos en lancha, visitamos iglesias, atravesamos callejones oscuros... Todos los atractivos escenarios que hemos visto mil veces en las películas de terror, de serie A, B o Z, están aquí representados de nuevo. Pero la mecánica del juego, ese dispara y recarga, apunta y no falles, acaba siendo demasiado aburrida pese al interés que ponen los diseñadores por darle algo de diversidad.

Se insinúa una cierta voluntad de contar una historia, aunque ésta sea tan original como el peor de los *Resident Evil*. Pero las secuencias narrativas que interrumpen la acción a cada instante provocan lapsos de intensidad de los que uno nunca llega a recuperarse. Además, todo es tan artificial que uno nunca se siente parte integral en la trama, sino más bien un turista que poco o nada pinta en lo que pasa delante de sus ojos. Como los soldados en la guerra, vamos.



Éstos llevan espadas a juego con su piel.



Si dejas que se te acerquen tanto, nunca llegarás al final.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 550; 160 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 2 · Internet: 2

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Sega repite con otro juego atractivo pero incapaz de entretener más de media hora, arropado con gráficos vulgares, opciones inexistentes y menos variedad que el solitario. Estamos ante la conversión recreativa-PC de siempre, así que si quieres revivir aquellas partidas, ya sabes lo que te toca.

5

Otra prueba de que un buen juego de recreativa no siempre es un buen juego de ordenador

Hasta aquí, las sensaciones que me transmite el juego. Por supuesto que son algo subjetivas: es posible que muchos encontréis divertido pasar horas descuartizando los mismos bichos una y otra vez. Existen muchos juegos que hacen del minimalismo una virtud, como *Pong*, *Arkanoid* o *Tetris*.

La compañía zombi

Sega ha alimentado muchas de nuestras horas de aburrimiento con juegos extraordinarios, *arcades* que sin apenas curva de aprendizaje enganchaban desde el primer minuto hasta quién sabe cuándo. Mérito de la compañía nipona y de todas las empresas que diseñaban para ella. Actualmente está claro que los números de su cuenta bancaria son de un rojo chillón. Pero, señores, hay mejores formas de ganar dinero que malvendiendo un juego de recreativa parcheado para que funcione en nuestro ordenador.

Deberían saber los que se encargaron de adaptar el programa que nuestros teclados no tienen ninguna tecla llamada "start". Tenemos "insert", "enter", "shift", lo que quieran, pero, por favor, es vergonzoso que un juego siga apelando a la tecla "start" para iniciar la partida. Tampoco he descubierto ninguna ranura por la que insertar monedas, a pesar de la reiterada petición de "insert coin" que veo en la pantalla.

Sigo sin entender por qué apretando la tecla "esc" salgo del juego sin más, en lugar de regresar al menú principal. Aunque bien pensado, en esa pantalla pocas cosas se pueden hacer. Las configuraciones vienen dadas por la casa y sólo nos quedará elegir las veces que podemos continuar la partida, porque olvídate de guardar la partida o de reiniciarla en el último nivel. Todas las partidas empiezan por la primera pantalla y, aunque algunos enemigos aparezcan de forma arbitraria, pasear una y otra vez por las mismas calles es tan apasionante como ver documentales sobre la monarquía noruega. En ambos aparecen los de siempre haciendo gala de una inteligencia (artificial) que mejor será no calificar.

Como si este carnaval de despropósitos no fuese suficiente, aún nos quedan en la retina unos gráficos propios de otra época. Los efectos de lluvia y fuego son cómicos, por no hablar de los cuatro polígonos que conforman las figuras humanas a las que debemos salvar de una muerte rápida. Por todo ello, las opciones adicionales que figuran en la versión de PC, como el "Boss Mode", en el que podemos enfrentarnos directamente a los monstruos de fin de nivel, o la posibilidad de jugar por red local, no hacen más que aumentar la sensación de tomadura de pelo.

Lo único que tengo claro tras sobrevivir un puñado de horas delante de esta secuela, es que mi abuela tenía razón cuando decía que el dinero cuesta ganarlo. Yo me he vuelto bastante juicioso y ya sé en qué no debo gastarme el mío.



A los zombis no les gusta atacar solos.


Los enemigos más grandes son lo único que logra entretener.



La biblioteca ofrece algunos de los mejores momentos del juego.

GÉNERO: Estrategia/Rol • **DESARROLLADOR:** Charybdis • **EDITOR:** Virgin Interactive • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

Magic & Mayhem THE ART OF MAGIC

Estrategia, rol y aventura son los elementos que configuran un juego con excelentes perspectivas. Cuatro hechizos y unos cuantos magos rivales redondean **esta montaña rusa del tiempo real.**

Por J. Font

La estrategia medieval utiliza con frecuencia personajes y ambientaciones propias de los juegos de rol. El reciente *Kohan* se inscribe en una tradición iniciada en su día por *Warcraft* o *Warhammer* y que tiene su máximo exponente en los dos juegos de la saga *Diablo.* El primer *Magic & Mayhem* tenía puntos en común con todos estos juegos, aunque su apuesta consistía más bien en hacer una verdadera amalgama de estrategia y rol. En él encarnabas a un joven aprendiz de mago que deambulaba de un lado a otro enfrentándose a todo tipo de hechiceros y acumulando conocimientos. El componente estratégico lo aportaban los poderes de nuestro personaje, que utilizaba las fuentes de maná para crear extraños seres y enviarlos al combate. La última creación de Dave Perry, *Sacrifice*, recuperaba esta interesante idea, aunque justo es reconocer que le añadía notables toques de humor y una estupenda ambientación.



Controlar las fuentes de maná es una de las claves del juego. Cuantas más tengas, más poderoso serás.

Más 3D

The Art of Magic es la secuela de *Magic & Mayhem,* conocido en nuestro país como *Duelo de Hechiceros.* Incorpora cambios significativos pero mantiene el espíritu de la primera entrega. Eso sí, se ha optado por el entorno 3D en lugar de la clásica perspectiva isométrica. Esto ha permitido integrar en el entorno un abanico de opciones estratégicas. Una forma de deformar los escenarios es utilizar hechizos, como las bolas de fuego, que no sólo afectan a los que reciben su impacto sino también a quienes les rodean y, de paso, pueden hacer caer algún árbol para que acabe el trabajo.

Se han creado hasta 30 entornos distintos, algunos de ellos interiores (minas, por ejemplo). Pero sin duda lo que más destaca de la nueva entrega es que tiene muchos más ingredientes de rol. La historia tiene más peso, hay vídeos con animaciones y hasta largos menús de diálogo. Seguirás combinando elementos y talismanes para conseguir nuevos hechizos, pero esta vez se ha hecho mayor hincapié en el desarrollo y alineamiento del personaje.

Encarnarás a Aurax. Primero se trata de aprenderte sus movimientos básicos y luego ya saldrás a este mundo en que la magia se ha desbordado. Las diferentes alineacio-



Podrás mover la cámara a tu antojo e incluso hacer zoom en primer plano. El espectáculo está garantizado.



nes (Legalidad, Caos y Neutralidad) luchan por el control y tú ni siquiera has tenido tiempo de adquirir tus poderes. Deberás enfrentarte a múltiples peligros mientras sigues aprendiendo y decides con qué bando te alineas.

En cada misión tienes un objetivo a cumplir. Una vez realizado éste, obtendrás puntos que podrás distribuir para aumentar tu salud, reserva de maná o el número de criaturas que puedes controlar al mismo tiempo. No obstante, aunque tengas la posibilidad de salir de la misión, puedes optar por permanecer en ella y entablar más combates para aumentar los puntos de experiencia. El maná se obtiene encontrando y controlando las fuentes esparcidas por el escenario. Colocando criaturas en ellas conseguirás que tu capacidad de magia se regenere, así que no hace falta que te explique que cuantas más fuentes ocupes, menos poderoso será tu enemigo y más rápido conseguirás encadenar conjuros.

La forma en que repartes los puntos y el conjuro que seleccionas en cada situación concreta tienen una importancia decisiva

Hechizos y conjuros

La nueva entrega contiene también mucha más estrategia. La forma en que repartes los puntos y el conjuro que seleccionas en cada situación concreta tienen una importancia decisiva. En algunas misiones deberás recurrir al sigilo y camuflarte entre tus enemigos adoptando su aspecto mediante conjuros.

Lo único que se echa de menos es una interfaz de combate más flexible. Para llevar a cabo todos los movimientos, tendrás que utilizar el ratón. Puedes crear grupos e incluso acceder a algunos atajos de teclado, pero el problema es que, para tener éxito, debes realizar varias acciones a la vez, como moverte para esquivar un hechizo mientras lanzas el tuyo, y esto no siempre puede hacerse de forma sencilla e intuitiva.

Lo mismo pasa cuando un grupo te persigue, ya que es probable que si te paras a lanzar un hechizo acabes rodeado. Por suerte, los desarrolladores han incluido la posibilidad de crear rutas de paso (*waypoints*) que se activan utilizando teclas rápidas, pero incluso en estos casos se hace difícil predecir el resultado final.

En cuanto a tu ejército, es mucho menos sacrificable ahora que en el primer juego, ya que las unidades acumulan puntos de experiencia que las hacen bastante valiosas. Lanzarlas en ataques frontales al estilo kamikaze ha dejado de ser recomendable.

Las opciones de juego tampoco están nada mal. Tienes una campaña y batallas aisladas contra el ordenador, aunque echarás de menos las partidas multijugador. Si has jugado a *M&M*, es probable que las primeras misiones te aburran, ya que no son más que una especie de tutorial que tal vez debería haberse separado del resto del juego para que los veteranos pudiesen ahorrárselas. Pero, anécdotas al margen, *The Art of Magic* es una de aquellas secuelas que superan al original de la forma más sencilla posible: ofreciendo más de todo.



Combinar talismanes y elementos es lo que te dará poder.



Están a punto de acabar con Aurax. Probablemente tengas que revisar los poderes de tu personaje.



Encontrarás escenarios interiores como lúgubres mazmorras y profundas minas.



Además de criaturas, podrás invocar objetos con poderes variados.



Eres joven y tienes que aprender. En cuanto lo consigas, te habrás convertido en una enciclopedia andante.



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Troika Games • **EDITOR:** Sierra/Vivendi Universal • **PRECIO:** 6.995 Pesetas

ARCANUM

Hechizos y engranajes

Imagina una ciudad inmersa en un proceso de industrialización acelerada. Ahora imagina que muchos de sus habitantes siguen cultivando las artes mágicas. Pues eso es *Arcanum*, **una aventura que se desarrolla en un mundo dominado por el enfrentamiento entre ingenieros y magos**.

Por J.J. Cid

La regla no escrita del género de rol es que si un juego aspira al éxito debe estar ambientado en un mundo de fantasías más o menos medievales. Haciendo memoria, muy pocos títulos son los que han conseguido un éxito significativo utilizando algún tipo de ambientación alternativa. En los últimos años, sólo han destacado el *Planescape Torment* de BioWare y las dos partes de *Fallout*.

El juego de BioWare lo tuvo un poco más fácil, ya que utilizaba el motor gráfico de un juego de prestigio y de sobras conocido como es *Baldur's Gate*. Pero en el caso de los juegos *Fallout*, su éxito de critica (que no de ventas) se debió sobre todo al acertado modo de juego elegido. Troika Games, desarrolladores del *Fallout* original, crearon un mundo apocalíptico sin ninguna referencia fantástica utilizando un tipo de juego de rol cercano a los juegos de mesa. Ahora este mismo equipo repite concepto, esta vez apostando por una original amalgama de magia y tecnología.



Hasta las cavernas tienen detalles peculiares.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 350; 64 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés



Un personaje a tu gusto

Al comienzo del juego, lo primero que llama la atención es lo poco familiar que resulta el entorno. Incluso la interfaz, con sus tonos ocres y cierto aire añejo, te hace cuestionarte si de verdad estás ante un juego de rol. Pero las dudas se evaporan al tomar la primera y gran decisión: la creación del personaje.

Si decides prescindir de los personajes predefinidos y crearte uno a medida, puedes asignar los puntos, seleccionar el género y la raza, pero a continuación... ¡Vaya! ¿Dónde se selecciona la profesión? Resulta que la profesión se "aprende" a medida que asignas puntos de experiencia a habilidades concretas. Incluso puedes encargarle a la IA que los asigne según una tabla predefinida.



Recuerdo haber visto un bicho así en una película de Will Smith.

Los personajes disponen de cuatro características físicas y cuatro mentales de las que derivan sus ocho habilidades. Al contrario que en otros juegos de rol, las habilidades sí tienen una importancia vital en el transcurso de la aventura. Muchas misiones resultan imposibles para jugadores que no hayan cultivado una habilidad en concreto. Esto, lejos de frustrarte, lo que consigue es crear la sensación de singularidad del personaje y, junto al alto grado de inmersión del juego, logra ofrecer un rol alternativo.



Un pueblo necesita nuestra ayuda. Es hora de actuar como un verdadero héroe.



Seguro que muchos comienzan resolviendo sus problemas espada en mano.

La singularidad de tu personaje y el alto grado de inmersión hacen de Arcanum un juego notable

Fuerza o cerebro

El desarrollo no es en absoluto lineal. Las habilidades cobran una importancia inusitada en el transcurso de la aventura y definen en todo momento la manera de jugar. Existen personalidades que podrían avanzar fácilmente sin apenas entrar en ningún combate, mientras otras lo arreglarán todo utilizando la fuerza bruta.

Los combates pueden desarrollarse en tiempo real o por turnos. El segundo sistema es mucho más satisfactorio, ya que permite integrar tácticas y resulta mucho menos confuso, pero sin duda el combate no es el punto fuerte del programa, aunque tampoco desentona demasiado con el resto de la aventura.

Son muchas las cosas que llaman la atención de este nuevo juego de Troika Games, además de la cuidada ambientación, la evolución de los personajes, el increíble argumento y la libertad de acción. Por poner algunos ejemplos, en *Arcanum* no tienes que recorrer grandes distancias para ir de un punto del mapa a otro. Puedes crear una ruta y el juego avanzará automáticamente hasta el punto seleccionado, parándose únicamente si tropiezas con algún enemigo. También llaman la atención los denominados Fate Points, puntos que vas ganando con la experiencia y que puedes usar para provocar acontecimientos extraordinarios, desde intervenciones divinas a golpes críticos o curaciones milagrosas.



¿Espadas contra pistolas? Creo que esto empieza a estar algo desnivelado.



Tu personaje incluso puede tener un pasado que condicione el desarrollo de sus habilidades.

El par de defectos que lastran el juego son que no ha sido traducido (una pena, porque la historia es profunda y los diálogos casi constantes) y que su aspecto gráfico es pobre si exceptuamos la interfaz y los gráficos estáticos. Este juego no merecía que los personajes se muevan como si estuviesen dopados o que sea tan fácil perder de vista tus objetivos cuando la pantalla está llena.



En un buen grupo no pueden faltar un buen mago y un tecnólogo competente.

MAGIA VS TECNOLOGÍA

La tecnología es algo más que el sustituto de la magia, ya que en los mundos de *Arcanum* una y otra se complementan, se enfrentan y se equilibran.

MAGIA Existen dieciséis universidades distintas. Cada una instruye en cinco hechizos que deben ser aprendidos en el orden correcto. Si tu personaje tiene una habilidad innata para la tecnología, es fácil que cometa pifias al ensayar conjuros.

TECNOLOGÍA Los personajes con aptitudes tecnológicas son capaces de crear y manipular artefactos de gran complejidad. Existen diferentes disciplinas tecnológicas y la interfaz incluye una serie de esquemas para la creación de maquinaria.

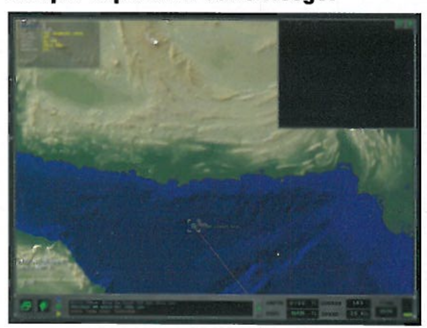
GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Sonalysts • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

SUB COMMAND

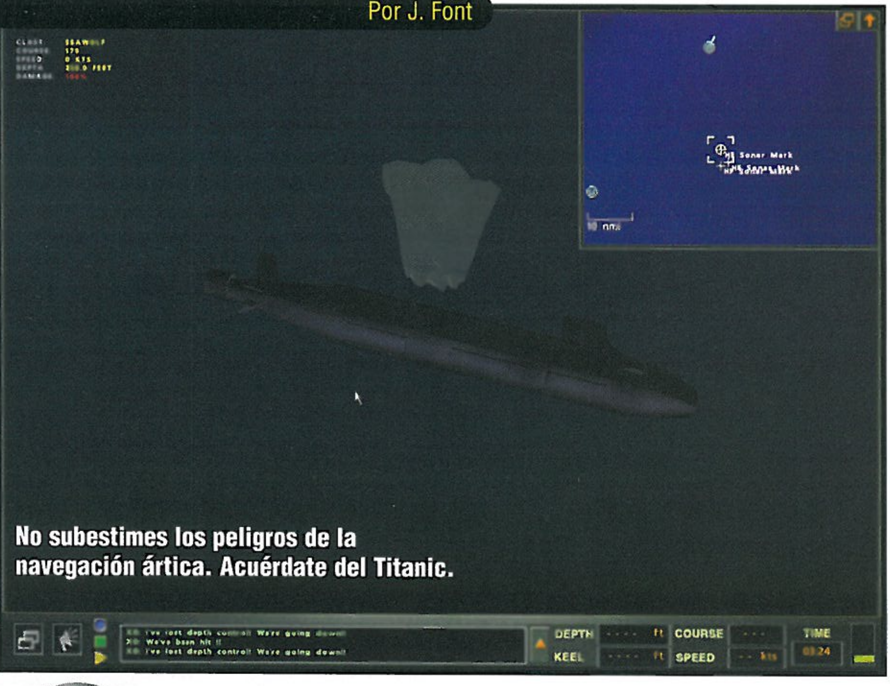
¿Qué se supone que es ese ruido? **¿Un torpedo, el sónar o el graznido de un grajo estrangulado?** Si quieres descubrirlo, no te queda más remedio que **profundizar más en las aguas de este peligroso océano.**

Por J. Font

Salir a la superficie te permite emplear otros sistemas de detección, aunque supone un serio riesgo.



Los mapas cuentan con todo tipo de detalles. Incluso puedes añadir las marcas que quieras.



No subestimes los peligros de la navegación ártica. Acuérdate del Titanic.



Hace ya cuatro largos años que EA publicó *688(I) Hunter/Killer*, un simulador de submarinos en el que trabajaron codo con codo Sonalysts y Jane's. Esta vez ha sido Sonalysts en solitario quien ha asumido el desarrollo de este nuevo juego, igual de adictivo pero más realista y rico en posibilidades. Para ello han utilizado datos procedentes de archivos gubernamentales, con los que han recreado 26 submarinos distintos y un arsenal que incluye hasta 92 clases de armas.

Es posible seguir con la vista la trayectoria de los torpedos o misiles y ver cómo tus objetivos saltan por los aires

Si ya tuviste la oportunidad de pasearte por las fosas marianas en *688(I) Hunter/Killer*, embarcarte de nuevo en un Los Angeles 688(I) no te supondrá ningún problema. La principal novedad de *Sub Command* es que esta vez se incluyen dos nuevas clases de sumergibles: también puedes enrolarte en la tripulación de un Seawolf estadounidense o de un Akula ruso.

Submarino al rescate

Pronto se aprecia que las diferencias entre los cuadros de mando de cada uno de los submarinos son más que notables. Los del Akula ruso no son tan atractivos como los de sus rivales yanquis, pero este submarino resulta igual de práctico y devastador.

A pesar de las diferencias estéticas, los submarinos se pilotan de la misma manera y llevan consigo la misma tecnología. En este apartado, lo que destaca de la nueva entrega es la inclusión de un panel llamado Basic Target Motion Analisys and Fire Control, TMA FC para los amigos. Con él podrás optimizar el uso de tu arsenal, ya que realiza complejos cálculos en

LA TECNOLOGÍA, ESE GRAN ALIADO

En la seguridad de un submarino hay una regla de oro: cuanto más profundo y silencioso, mejor. Cuando no es posible evitar el peligro, la tecnología puede ser decisiva.



DETECCIÓN

Presta atención al sónar para evitar ser descubierto o para intentar identificar el tipo de barco al que te enfrentas. Emplear el periscopio y la radio suele ser más efectivo, pero te obliga a salir a la superficie y te expones a ser descubierto.

ATAQUE

Una vez identificado el blanco, asígnale un torpedo. La TMA PC te ayuda a escoger el mejor punto de impacto y dar las instrucciones pertinentes a los misiles. Una vez introducidos los datos, sólo queda esperar que la distancia sea la adecuada para atacar.

función de la trayectoria, distancia y volumen de tus objetivos.

De todas formas, dar en el blanco no es una tarea fácil y más peliagudo aún es identificar cada uno de los barcos, submarinos y aviones que salen a tu paso. Tu armamento es de larga distancia, aunque en aguas hostiles tienes que acercarte a los posibles blancos para conseguir una buena identificación, lo que supone asumir riesgos más que considerables.

Las misiones son bastante complejas y variadas. Destacan las de rescate o despliegue de efectivos, así como las de sabotaje de instalaciones terrestres o destrucción de objetivos determinados. Tanto en las campañas como en las misiones aisladas, debes configurar tu arsenal antes de entrar en combate. Como puedes comprobar no tendrás tiempo de aburrirte... a menos que no te guste la simulación de este tipo. Quede claro que esto es un simulador con todas las de la ley, y por tanto, no se trata del juego más activo y accesible del mundo. La salsa del juego consiste en disfrutar de las largas pausas en que se trata de utilizar sónar y periscopio, aunque si estas sutilezas te aburren, siempre puedes acelerar un poco el ritmo de los desplazamientos.

Espectáculo matizado

Además del sónar, una de las pantallas más visitadas es la de la perspectiva de navegación, que te ofrece una vista de pájaro sobre el terreno en el que te mueves y los objetos que has ido descubriendo durante tus pesquisas. Una vez identificados, puedes marcarlos y verlos a pantalla completa en perfecto modelado 3D. Incluso es posible seguir con la vista la trayectoria de los torpedos o misiles una vez lanzados y la forma en que tus objetivos saltan por los aires.

Aunque se basa en una sucesión de pantallas en 2D, el juego incorpora detalles que le dan un grado de espectacularidad desacostumbrado en simulaciones de este tipo. El Microsoft Speech, un dispositivo de reconocimiento de voz que permite dar órdenes sencillas, también hace bastante a favor del espectáculo, ya que te permite dar órdenes sin tener que deambular de un lado a otro de la nave y mejorar la velocidad de respuesta del submarino en los momentos delicados.

Sub Command es uno de esos juegos en los que el aprendizaje lleva bastantes horas. Si dispones de ellas y eres capaz de aprenderte el manual de memoria, puede que hayas dado con una de las más completas fusiones de estrategia y simulación editadas hasta el momento. En cambio, si eres de los que se frustran con facilidad y eres capaz de leer ni las señales de tráfico cuando conduces, será mejor que te dediques al agroturismo.



Las vistas 3D añaden espectacularidad al evento. Te permiten comprobar si los misiles llegan a su destino.

Puedes dejar algunas de las operaciones en manos de la tripulación o apretar tú mismo el botón.



Verás cómo los misiles rompen el agua al dirigirse hacia sus objetivos.

GÉNERO: Acción/Plataformas • DESARROLLADOR: LTI Gray Matter • EDITOR: Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

SPIDER-MAN

El hombre araña se ha paseado triunfalmente por el mundo de las consolas, así que su conversión a compatibles no era más que cuestión de tiempo. Por desgracia, el tejedor más famoso del mundo no va a llevar sus redes ni a Internet ni al corazón de nuestras flamantes tarjetas gráficas.

Por G. Masnou

Los juegos de plataformas no suelen tener muy buena prensa entre los usuarios de PC. En todo caso, se aceptan títulos de acción que rescaten algún elemento del género, como *MDK* o *Messiah,* pero son pocos los que dedican una buena porción de su tiempo a jugar a plataformas puros. El principal mérito de *Spider-Man* es que se trata de un plataformas apto para compatibles, ya que Gray Matter ha sabido combinar con acierto los saltos acrobáticos de *Tomb Raider*, los ítems especiales de *MDK* y los asombrosos superpoderes de *Soul Reaver*.

No es un juego sencillo, ya que ejecutar algunos de los movimientos superespeciales exige cualidades casi acrobáticas. El primero y más importante es el manejo de las telas de araña, que permiten saltar de azotea en azotea, colgarse del techo o inmovilizar al enemigo temporalmente.

En cuanto a movimientos de combate, casi cualquier combinación entre brazos y piernas que se te ocurra puede ser ejecutada, todo es cuestión de ir probando y combinar teclas a toda velocidad. En algunas fases del juego deberás recurrir también a habilidades complementarias de gran utilidad, como trepar por paredes o levantar objetos pesados.

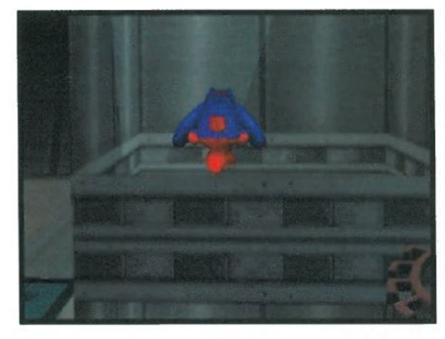
Algo más que telarañas

Para que un plataformas sea ágil y divertido hace falta que los movimientos sean variados pero intuitivos y que el sistema de cámaras funcione a la perfección. Este segundo apartado no está del todo bien resuelto. El juego utiliza un sistema de enfoque automático que intenta adaptarse a la acción mostrándola siempre desde el ángulo más adecuado. Aunque en general lo consigue, que el jugador no tenga ningún control sobre la cámara plantea problemas puntuales, sobre todo





Las telas de araña también sirven para crear unos poderosos guantes con los que zurrar a los villanos.



Un joystick analógico es ideal para manejar bien al hombre araña.

cuando saltas de azotea en azotea y ni siquiera ves el edificio que tienes enfrente. En estas circunstancias, saltar se convierte en un acto de fe, y a nadie le gusta tirarse sin saber si hay o no piscina.

En cuanto al desarrollo del juego, *Spider-Man* es una demostración elocuente de las virtudes de la linealidad. Suele molestarme mucho que los juegos sean demasiado lineales, pero en este caso hay una buena historia que hace que argumento y jugabilidad vayan siempre de la mano. Las acciones a realizar están predeterminadas, aunque eso no resta diversión. Según avanzas, resuelves una serie de puzzles muy ingeniosos y vas profundizando en las complejidades de la trama. Puede parecer un sistema de juego algo restrictivo, pero resulta muy eficaz.

Un poco de insecticida

Está claro que a *Spider-Man* no le faltan virtudes. Sin embargo, sigue siendo un plataformas, y la pregunta vuelve a ser si esta sencilla y algo tópica fórmula puede llegar a ser lo bastante adictiva. Los tres juegos de acción y aventuras con plataformas que podemos considerar clásicos son *Tomb Raider, Messiah* y el primer *MDK*. *Spider-Man* resiste la comparación con los dos primeros, pero es netamente inferior a la obra maestra de Dave Perry. No tiene ni su originalidad ni su sentido del humor, ni tampoco su adictividad.

Ejecutar algunos de los movimientos exige al jugador cualidades casi acrobáticas

Además, *Spider-Man* ni siquiera puede ocultar que no es un genuino producto para PC. Como el noventa y nueve por ciento de las conversiones de juegos de consola, apenas saca partido de las prestaciones de los compatibles. Seguro que la versión de PlayStation puede considerarse una de las cumbres gráficas del catálogo de la gris de Sony, pero los jugadores de PC queremos que se le haga algo de caso a nuestras tarjetas 3D y toleramos mal los escenarios cubiertos de niebla o los numerosos errores en la detección de impactos. Al menos podrían haberse molestado en incluir opciones multijugador, aunque fuesen testimoniales (¿qué tal un mano a mano en el mismo PC?).

Spider-Man parece más bien un juego dirigido a jugadores de consola... que no tienen consola. Si es cierto que tendemos a una plataforma única, esperemos que no esté dominada en exclusiva por juegos de este tipo. No es que estén mal, pero cada plataforma tiene su propio público y no vamos a renunciar de la noche a la mañana a nuestra forma personal de divertirnos.



Los saltos de edificio a edificio se realizan de forma vertiginosa.



***Spider-Man* no pone a prueba las virtudes de tu tarjeta aceleradora.**



La mayoría de personajes creados por Stan Lee hacen acto de presencia en el juego.



La cámara no siempre ofrece la perspectiva más adecuada.

SPIDER-MAN, LA PELÍCULA

Tras el éxito de la película *X-Men*, Marvel Comics ha decidido dar vida a Spiderman en un largometraje dirigido por el siempre excelente Sam Raimi y que promete ser muy fiel al cómic. Se espera su estreno para la primavera del 2002 y contará con actores de reconocido talento, como Tobey Maguire (Peter Parker), Kirsten Dunst (MJ Watson) o Willem Dafoe (Norman Osborn). El villano de turno será el Duende Verde y también se comenta que puede aparecer otro, tal vez Electro o Arenero.



GÉNERO: Plataformas/Aventura • **DESARROLLADOR:** In Utero • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 6.995 pesetas

EVIL TWIN
Cyprien´s Chronicles

La reencarnación de Son Goku se llama Cyprien. Es huérfano y buena gente, pero tiene malas pulgas. Y **su imaginación es tan truculenta y sombría como la de Alice**, la niña mala del país de las maravillas.

Por J. Font

Uno de los baluartes de Ubi Soft es sin duda el inmortal Rayman, ese individuo al que nunca se le cae el pañuelo a pesar de que no tiene cuello. *Evil Twin* es la cara oculta de *Rayman*, otro plataformas de lujo, sólo que mucho más grotesco y amenazador. El desarrollo ha corrido a cargo de In Utero, una compañía que ya se graduó con honores en el género de plataformas con títulos como *Jeckyll & Hyde*.

El juego narra las aventuras de Cyprien, un huérfano de diez años que perdió a sus padres el día de su cumpleaños. Todo empieza el día en que sus compañeros de orfanato le preparan una fiesta de cumpleaños. Cyprien es un espíritu atormentado y no le gusta ser el centro de atención, así que enloquece y da rienda suelta a su morbosa fantasía, creando un mundo fantástico lleno de amenazas en el que sus amigos quedan atrapados.



Un sólido argumento y una buena ambientación son las bazas de Cyprien.

El juego es un clásico "corre, salta y dispara" al estilo de *Rayman*. Abundan los ítems con propiedades curiosas y el personaje tiene una doble personalidad: cada cierto tiempo se convierte en un superhéroe guerrero, como en las transformaciones de los personajes de la serie japonesa *Bola de dragón*. Con estas habilidades especiales, nuestro héroe debe enfrentarse a todo tipo de peligros y derrotar a los siempre difíciles jefes de nivel, que no son otros que los *alter ego* de sus amigos.

Ahogar las penas

El juego empieza con unos vídeos que empiezan a desgranar la historia. Mientras sus amigos preparan la fiesta, el protagonista ahoga sus penas en un zumo de naranja bien cargado. Pronto se desata la tormenta onírica y, por fin, el juego.

Los desarrolladores han optado por introducirte en la acción de forma paulatina. Poco a poco vas practicando las habilidades de Cyprien y aprendiendo a moverte por los escenarios del juego. Tu primer arma será un tirachinas. A medida que avanza la aventura, numerosos vídeos desvelan nuevos aspectos de la trama e introducen nuevos personajes. De este modo conoces a los Demis, los Gens o los Volants y puedes hablar con los personajes que te encuentras para obtener pistas.

A pesar de que el juego transcurre en tercera persona, tienes la posibilidad de



¿Conseguiremos llegar a la cima? Bueno, es cuestión de ponerse.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador: Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma: Textos de pantalla: español · Voces: inglés

VEREDICTO

Las principales virtudes de este juego son su soberbia ambientación e impecable argumento, algo que lo convierten en entretenido. No obstante, es muy posible que acabes harto de su cámara y de las múltiples dificultades que plantea la deficiente interfaz, todo un talón de Aquiles.

5,5

pasar a primera para utilizar el arma. No obstante, esta perspectiva sólo te permite aumentar la eficacia de tus disparos, pero no mover a tu personaje.

El juego está ambientado en un mundo fantástico con tendencia al barroquismo. Está compuesto por ocho islas rodeadas por la siempre desbocada mar Bedunda y albergan 76 niveles, cubiertos todos ellos por un cielo de un gris plomizo.



Súper Cyprien pone la fuerza bruta y el poder de intimidación.

El sueño de Cyprien

Evil Twin combina los grandes espacios con escenarios de dimensiones más reducidas en los que debes demostrar tu habilidad, gamepad en mano, para superar distintos obstáculos. No es una tarea fácil. Además de enfrentarte a los escenarios, debes sobreponerte a la implacable interfaz. El juego es teóricamente fácil de manejar, pero en la práctica se hace muy complejo mover la cámara de forma que siempre se sitúe en el ángulo apropiado y realizar los movimientos necesarios de forma sincronizada.

No es nada extraño que alcances una plataforma y se te haga difícil encarar a Cyprien para que salte a la siguiente. En algunos casos, esto resulta una seria dificultad para avanzar en el juego, sobre todo si no consigues los poderes especiales que se obtienen realizando algunos de los objetivos o no tienes los ítems necesarios para invocar a Súper Cyprien.

Evil Twin no pasará a la historia, pese a su excelente ambientación y al sólido argumento que incorpora

En otras ocasiones, por ejemplo en estancias pequeñas, pierdes el control de la cámara cuando más imprescindible resulta ver qué hay a tu alrededor. No es que me moleste que los juegos sean difíciles, pero que la interfaz y el sistema de cámaras se dediquen a ponerte innecesarios palos en las ruedas nunca me ha parecido divertido.

Evil Twin es un plataformas que no pasará a la historia, pese a su excelente ambientación y al sólido argumento que incorpora. Es una pena que un juego bien ambientado, con deliciosas texturas y una banda sonora inquietante e hipnótica ofrezca tantos problemas en la jugabilidad, pero esto es lo que pasa cuando los desarrolladores centran toda su atención en aspectos técnicos y se olvidan de las necesidades básicas del jugador. A menos que seas un incondicional del género y de superar escollos a base de saltos y cabriolas, mejor será que vayas a ver *Los otros*.



Estás rodeado. Deja el tirachinas en el suelo y sal con las manos sobre la cabeza.



La vista en primera persona te permite afinar la puntería, pero no te deja eludir ataques.



Trepar por los escenarios es otra de las prácticas habituales de Cyprien.

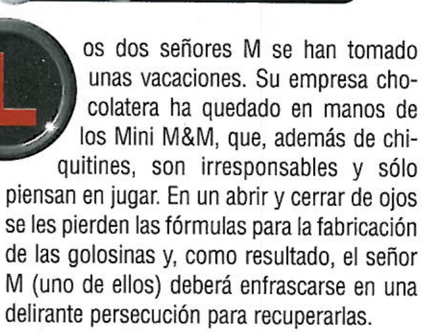


GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** JoWooD Productions • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

M&M´S
Las fórmulas perdidas

Hasta las matemáticas pueden ser divertidas. Come M&M's, aprende a sumar y vete familiarizando a carcajada limpia con el feliz mundo de los números. **¿Para cuándo un Parchís con Lacasitos?**

Por J. Font



Los dos señores M se han tomado unas vacaciones. Su empresa chocolatera ha quedado en manos de los Mini M&M, que, además de chiquitines, son irresponsables y sólo piensan en jugar. En un abrir y cerrar de ojos se les pierden las fórmulas para la fabricación de las golosinas y, como resultado, el señor M (uno de ellos) deberá enfrascarse en una delirante persecución para recuperarlas.

Lo que diferencia este juego de otros *arcade* infantiles en que en éste, además de correr y saltar, tienes que sumar, multiplicar y dividir para ir superando los distintos niveles. No se trata de resolver raíces cuadradas ni integrales, pero sí existen cuatro niveles de dificultad y distintos modos de llevar a cabo estas operaciones.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Los juegos y otros divertimentos para niños son así: coloristas, simpáticos y un pelín absurdos. Éste, además, está bastante bien y es la mar de educativo. Te enseña a sumar, restar y cosas por el estilo. Además, los M&M's se deshacen en tu boca, no en tu mano.

5,5

¡Atropella ese número!

La principal opción consiste en subirte a tu coche, fijarte en los carteles que te indican la operación matemática a realizar y golpear la caja en que esté escrita la respuesta correcta. Si te equivocas de caja, no puedes romperla y te quedas empotrado. Al mismo tiempo, tienes que recoger cajas de M&M's para poder aumentar el número de vidas. Existen otros modos de juego, como el salto de plataformas o, simplemente, un recorrido por la fábrica en el que debes dar brincos y esquivar obstáculos. Incluso puedes optar por una opción menos matemática y convertir *M&M's* en un simple *arcade*.

Los desarrolladores han creado un colorido entorno para ambientar el juego. Los movimientos del señor M están logrados, a pesar de que se reducen a correr, saltar y girar sobre sí mismo para salir de los momentos comprometidos. Sorprende que, a diferencia de juegos de última generación, soporta las tres API gráficas. Sin duda, las aventuras del señor M y el otro señor M gustarán a los pequeños de la casa y, si te atreves a jugar, agilizarán tu habilidad para realizar sencillos cálculos mentales. Aunque yo prefiera los Lacasitos, debo reconocer que este *M&M's* resulta entretenido.



Te disfrazan de botón relleno de chocolate y pretenden que resuelvas operaciones matemáticas.



Equivócate y acabarás fundido en chocolate caliente.



¡Alehop! Un saltito y a otra cosa, mariposa.

GÉNERO: Puzzles • **DESARROLLADOR:** Taito • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 2.990 pesetas

Hace más de una década, ***Bust-A-Move* supuso una revolución en el mundo de las máquinas recreativas**. Taito demostró que la sencilla mecánica de unir bolitas de colores podía llegar a ser divertida y adictiva. ***Super Bust-A-Move* recupera esta sencilla filosofía y añade importantes mejoras.**

SUPER BUST-A-MOVE

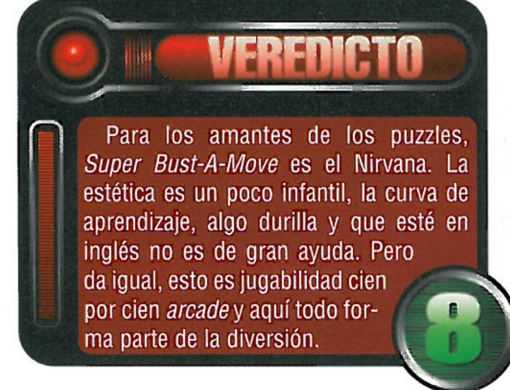
Los gráficos del juego son absolutamente deliciosos.

Por G. Masnou

Cualquier tiempo pasado fue mejor? Tal vez, porque antes bastaban una palanca y un par de botones para que pasases horas y horas gastándote la propina del abuelo en un salón recreativo. Con la potencia de una calculadora de Euros se podía jugar a juegos *arcade* tan sencillos y rematadamente adictivos como *Space Invaders*, *Tetris* o *Asteroids*.

Los juegos actuales serán mucho más espectaculares, variados y realistas, pero en el terreno de la diversión pura, rara vez llegan al nivel de reliquias como *Bust-A-Move.* El juego de Taito fue el primero de una larga saga para recreativas y consola que tuvo un gran éxito en su día. Se trataba de hacer eliminar las bolitas de colores que se iban amontonando en la pantalla. Cada vez que conseguías reunir tres del mismo color, éstas desaparecían y te dejaban un poco más de espacio para maniobrar. Si te perdiste la versión original o, sencillamente, quieres tener este juego en tu PC, ahora puedes hacerte con *Super Bust-A-Move,* una versión de la primera recreativa complementada con un montón de novedades.





Arqueología virtual

Se trata de una actualización tecnológica que ha cambiado el aspecto general del juego. Los menús son mucho más coloridos e incluyen dibujos y sencillas animaciones de regusto psicodélico, muy en la línea de los dibujos japoneses de los años 70.

Aunque no se ha alterado en lo esencial la fórmula de juego, sí que se han introducido pequeñas modificaciones para darle algo de variedad. Algunas son más bien de cara a la galería (las bolitas tienen monstruos en su interior), pero otras, como los tres nuevos tipos de burbujas y la aparición de piezas móviles como paredes o cintas trasportadoras, añaden algo de frescura a la jugabilidad. No lo dudes, se trata de un juego absorbente, de una adictividad a prueba de terapias y lleno de detalles graciosos que se disfrutan mejor en compañía, en las partidas mano a mano.



La situación parece desesperada, pero basta con que unas tres bolitas del mismo color.



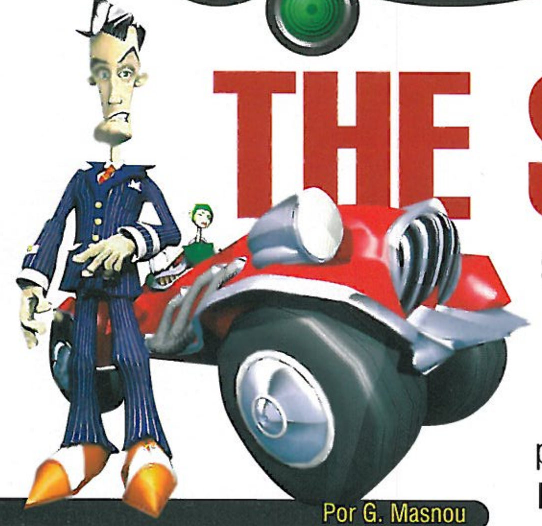
La variedad de niveles es abrumadora. No hay dos pantallas iguales.



Una gata y un dragón: una pareja de lo más estrafalaria pero que funciona.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Neo • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 2.990 Pesetas

THE STING!



Se ha desatado una singular carrera para crear la aventura gráfica más original posible. Neo quiso tomar posiciones en la línea de salida, pero **se les olvidó que a todo juego le hace falta... algo a lo que jugar**.

Por G. Masnou



Este agente no tiene ni idea de lo perversas que son tus intenciones. Intenta que no lo descubra.



Tal vez los gráficos de *The Sting!* hubiesen destacado a principios de los noventa.

The Sting! tiene una de las ideas más originales con que me he encontrado en mi larga vida de videoadicto. Se trata de una aventura ambientada en el mundo del crimen organizado y en la que tú encarnas a Matt Tucker, un aprendiz de delincuente recién salido de la cárcel. Tu objetivo es llegar a ser un hombre rico y poderoso, y vas a intentar hacerlo de la única manera que sabes: encadenando una serie de actos criminales cada vez más ambiciosos y lucrativos. La mecánica es siempre la misma: previamente debes realizar una planificación escrupulosa del golpe y, una vez puesto en situación, evitarás a toda costa sistemas de alarma, cámaras y sensores láser.

Es un concepto interesante, pero en la práctica se traduce en uno de los videojuegos más aburridos que he visto. Las expectativas iniciales se ven cruelmente defraudadas desde que llevas a cabo el primer golpe, ya que en la práctica no puedes hacer nada que resulte ni remotamente entretenido. Todo se limita a una sucesión de pequeñas rutinas sin ningún interés.

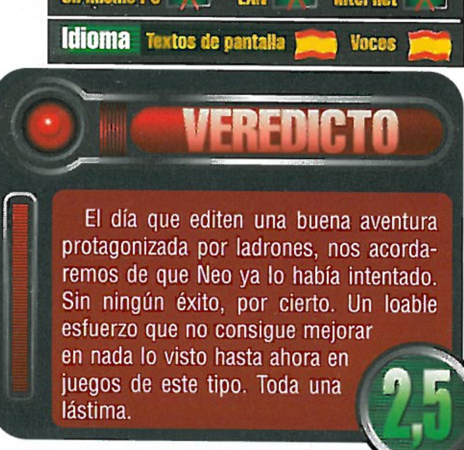
Lastres técnicos

The Sting! ni siquiera se salva de los típicos problemas que estropean la mayoría de juegos con perspectiva isométrica en 3D: resulta demasiado difícil hacerse con la situación, la mayoría de objetos importantes quedan ocultos a la vista y no es posible acceder a muchas de las áreas de la ciudad virtual que sirve de escenario.

Sus gráficos son ridículos si los comparamos con juegos como *Giants*, su jugabilidad se queda a años luz de la de *Grim Fandango* y de su argumento será mejor que hablemos otro día, no sea que alguien se ofenda. Lo único que podría haber salvado a *The Sting!* es un poco más de rigor en el desarrollo de la idea inicial: algo más de verdadera estrategia en la planificación de los golpes o la posibilidad de ir creciendo y formar tu propia banda.

Es una lástima, pero el juego que podría haber llevado la simulación criminal avanzada al mundo de las aventuras gráficas se ha quedado en agua de borrajas. Un simple intento de subirse al tren de la moda sin hacer el menor esfuerzo por levantar el trasero del sofá.







La planificación del golpe tiene su importancia, aunque bastante menos de lo que debería.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Impressions Games • **EDITOR:** Sierra/Vivendi Universal • **PRECIO:** 3.995 Pesetas

Los dioses deben estar locos, incluso un poco más de lo que pensábamos. Ahora construyen ciudades en forma de anillo y hasta **han sacado a flote el continente legendario de la Atlántida**.

Sigue tratándose de construir templos, atraer héroes y ganarte el favor de los dioses.



POSEIDÓN
Señor de la Atlántida

Por J. Font

Impressions Games vuelve a proponerte pasar otra temporada en compañía de los dioses del Olimpo. Esta vez, la acción se desarrolla en una ciudad que consta de anillos concéntricos, ya descrita en su día por Platón. La expansión introduce cambios significativos y nuevos dioses y héroes.

La forma de jugar varía sustancialmente, aunque los objetivos y la estructura del juego, basada en pequeñas campañas, siguen siendo los mismos. Además, el elenco de dioses se ha expandido con la inclusión de Poseidón, Atlas y Heras y han aparecido construcciones nuevas, como las pirámides.

En esta expansión pasa a tener mucha más importancia la ciencia en detrimento del desarrollo social y el entretenimiento. La ciencia permite acceder a nuevos inventos y mejora el nivel intelectual de los habitantes de la polis. Los hipódromos son ahora el lugar en que se realizan las actividades de ocio y la forma ideal de obtener recursos. Sus trazados pueden modificarse en función del espacio del que dispongas.

Una novedad apasionante es la inclusión de la Atlántida, una especie de punto de enlace situado en el centro del Atlántico que te permite expandir tus rutas comerciales y relacionarte con civilizaciones nuevas, como los Mayas.

Comercio incruento

Ante tanta novedad, resulta lógico que los combates hayan perdido algo de peso específico. Si eras de los que se divertían construyendo ejércitos y conquistando ciudades, vas a llevarte un disgusto, porque en *Poseidón* el aspecto bélico se limita a defenderse de agresiones externas.

Lo que sí conserva el juego es el aspecto general, la banda sonora y el sentido del humor de su predecesor.

Impressions Games ha sabido modificar el juego lo suficiente como para que la expansión sea una experiencia nueva. Además, la página web del desarrollador incluye un editor de niveles con el que puedes crear tus propias partidas. El único problema serio es que vas a tener que hacerte con el juego original si es que aún no lo tienes.

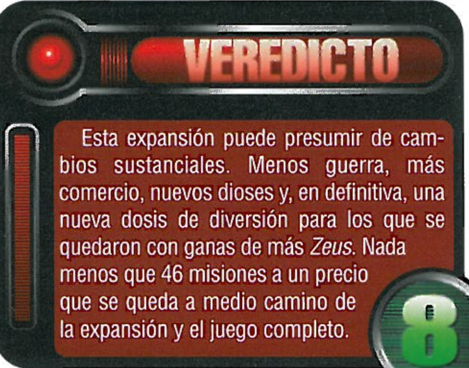
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 233; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español





Los edificios tienen una peligrosa tendencia a quedar reducidos a escombros.



El hipódromo es una de las nuevas construcciones.

ACCIÓN

Por J. Ripoll

Primeros pasos

Cuando leas estas líneas, la demo tecnológica multijugador de *Return to Castle Wolfenstein* ya estará disponible. Sólo un nivel. Ni bots, ni posibilidad de jugar solo. Se trata de una simple prueba para evaluar el grado de interés del título y recabar información sobre posibles incompatibilidades. Un acierto del que deberían tomar nota muchas compañías cuya política de edición de demos roza el absurdo.

Si a estas alturas se nos anunciase el estreno de *Shrek* o se nos ofreciese en primicia un corte del *Music* de Madonna, nos partiríamos de risa. Pero eso es lo que hacen las compañías: ofrecernos demos gratuitas de juegos que ya acumulan polvo en la tienda de al lado de casa. Es mucho más cómodo promocionar los títulos con un puñado de capturas, vídeos de promoción y algunos MP3 con la banda sonora, pero ninguna de esas cosas supone más que una aproximación publicitaria a la sensación de jugar. ¿Alguien daría un duro por *Thief* tras ver un puñado de capturas? Bueno, por ése en concreto, pocos duros se dieron.

Publicar una demo a meses vista del lanzamiento del título es un riesgo que no todas las compañías asumen

Publicar una demo a meses vista del lanzamiento del título tiene sus inconvenientes, ya que a veces los jugadores olvidan pronto que lo que prueban no es más que una versión lejana de lo que se encontrarán al final. Por eso algunos títulos, como *Hitman* o *Blade*, salieron malparados de la experiencia. Y es que una demo puede venir cargada de fallos de *clipping*, texturas mal aplicadas o lagunas en la IA, pero muchos usuarios se quedan con la impresión de que los elementos básicos de jugabilidad no van a ser modificados a meses vista. Lanzar una demo con alguno de ellos es un suicidio comercial, exactamente el mismo que supone lanzarla cuando el juego ya es una reliquia. Pero entre la imprudencia y el conformismo media un gran mundo. ■

jripoll@ixoiberica.com

ESTRATEGIA



Por J. Font

La sombra de Age of Empires

Ningún jugador puede negar el peso específico de la saga *Age of Empires* y de sus creadores en el género de la estrategia. La primera entrega de la serie supuso una revolución, y las entregas posteriores no han hecho más que añadir quilates a la obra de Ensemble. Nueve de cada diez títulos publicados posteriormente han tomado prestada alguna idea de la saga. En resumen, *Age of Empires* y sus creadores son toda una referencia y parece que lo seguirán siendo en el futuro.

Cuando Rick Goodman abandonó Ensemble para fundar su propia compañía, a su hermano Tony no le quedó otro remedio que refugiarse en lo que mejor sabe hacer, así que se puso a trabajar en *Age of Mithology*, una especie de *Zeus* en tiempo real y con control individualizado de cada una de las unidades. Griegos, escandinavos y egipcios serán los protagonistas de un juego que retoma el estilo de *AoE*. También habrá dioses y héroes que otorgarán ventajas a las civilizaciones que los posean, el terreno será totalmente deformable y es de esperar un motor 3D muy potente. Por su parte, Rick Goodman da las últimas pinceladas a *Empire Earth*, un exhaustivo paseo por el pasado y el futuro de la humanidad en el que a las virtudes de *AoE* se ha sumado una riqueza de opciones extraordinaria.

Age of Empires y sus creadores son toda una referencia y parece que lo seguirán siendo en el futuro

Se trata de dos títulos que pueden servir para ver qué puede depararnos la estrategia en tiempo real en el futuro. Pero no acaba ahí el rastro de *Age of Empires*. Su sombra es alargada e incluso se ha proyectado sobre la licencia Star Wars. En breve aparecerá *Galactic Battlegrounds*, que utiliza una versión mejorada del motor de *AoE* y con el que Lucas Arts pretende hacer olvidar el fiasco que supuso *Force Commander*. Tras el tiempo transcurrido, el juego de expansión civilizadora de Ensemble sigue siendo una referencia ineludible. ■

jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou

Retroactividad aventurera



Si tienes sed de aventura y las últimas novedades no consiguen saciarla, ¿qué tal si te acercas a beber de un manantial viejo pero en el que sigue habiendo mucha agua? Doblen las campanas y suenen las salvas de cañón, porque en Internet podrás echarle el guante a centenares de aventuras gráficas antiguas que ahora han pasado a ser abandonware legal. En concreto, si visitas http://underdogs.gamingdepot.com/ encontrarás una selección muy representativa. Doce propuestas parecen pocas, pero se trata de juegos que cambiaron para siempre la fisonomía del género. Apunta: las dos mejores obras de Revolution, *Lure Of Temptress* y *Beneath A Steel Sky*; verbenas digitalizadas con estilo propio como *Heart Of China*, *Countdown* y *Martian Memorandum*; el trabajo más visceral del genio del aerógrafo A.R. Giger, *Darkseed*; la sutil belleza de *The Legend Of Kyrandia*; estandartes de las aventuras de texto y ventanas como *Alice In Wonderland* y *Zork: The Great Underground Empire*; la obra más infravalorada de Sierra, *Laura Bow In The Dagger Of Amon Ra*, y, como guinda, Infocom en su vertiente más histérica, más marciana, más demencial: *Leather Goddesses Of Phobos*.

En Internet podrás echarle el guante a centenares de aventuras gráficas antiguas que han pasado a ser abandonware legal

Un festín para incondicionales, coleccionistas o simples curiosos. Si nos ponemos farrucos, podemos decir que no están ni *Monkey Island*, ni *Indiana Jones*, ni *Sam & Max*, ni el resto de aventuras de LucasArts, aunque ¿acaso existe alguien que no los haya jugado alguna vez?

gmasnou@ixoiberica.com



CARRERAS

Por C. Robles

Los videojuegos, a la zaga

En algunas ocasiones, hemos tenido la sensación de que los videojuegos se fundían en un cálido abrazo con el cine y la música de su tiempo. Sin embargo, los intentos de integrar los diferentes campos del entretenimiento cada vez son menos efusivos.

Recientemente, BMW ha inaugurado una página web en la que se exponen cinco cortos dirigidos por realizadores cinematográficos tan prestigiosos como John Frankenheimer, Ang Lee, Wong Kar-Wai, Guy Ritchie y Alejandro González Iñarritu, todos ellos producidos por el genial David Fincher (*El Club de la lucha*, *Seven*). Puedes verlos gratuitamente en www.bmwfilms.com. BMW ha decidido promocionar algunos de sus mejores modelos mediante cortos cinematográficos, y para hacerlo ha tirado la casa por la ventana. Pero la industria de los videojuegos sigue siendo incapaz de apoyarse en el cine para dar el gran salto. ¿Por qué no hay un juego basado en *60 Segundos*, por ejemplo?¿Es que ninguna compañía de software ve las auténticas posibilidades de una verdadera fusión con el cine, la música o la actualidad del motor?

¿Es que ninguna compañía de software ve las auténticas posibilidades de una verdadera fusión con el cine, la música o la actualidad del motor?

Imagínate un juego patrocinado por BMW, otro hecho por encargo de Ferrari, un simulador de Lamborghini en cuya caja viniese un cupón de sorteo de un Diablo... Pero nada. Aparte de las licencias anuales de Fórmula 1 y los cuatro juegos de poca monta basados en películas de poca monta, nada. Mientras música, cine, deportes, motor y demás se unen, trabajando unidos en nuevos y geniales proyectos, el mundo de los videojuegos se queda dormido. ¡23 años han hecho falta para que a alguien se le ocurriera hacer un juego basado en el Rally París-Dakar!

crobles@ixoiberica.com



DEPORTES

Por A. Jiménez

¿Somos buenos deportistas?

Los *quakeros* no dejan títere con cabeza, los *roleros* presumen de conocerse todas las reglas de los *AD&D*, los estrategas derrotan al mejor de los imperios, a los aventureros no se les escapa ningún enigma. Tampoco nosotros encontramos defensa que se resista a nuestras jugadas, pero ¿somos los jugadores buenos deportistas?

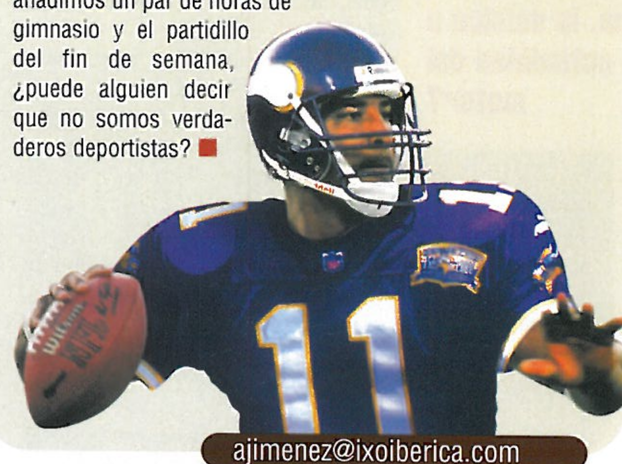
Sí, para empezar nos gustan muchas más cosas que el balompié. También nos va el hockey, rugby, baloncesto, ciclismo, *skateboard*, atletismo, tenis, fútbol americano, golf o billar (¿para cuándo un juego de balonmano?).

Tenemos una gran vida social, siempre ansiosos por medir nuestras fuerzas en vivo ante los colegas o mediante Internet. Conocemos las reglamentaciones de numerosas modalidades deportivas mejor que a muchos árbitros. Somos la envidia de los amigotes cuando comentamos una jugada y podemos esquiar incluso en verano porque nuestras temporadas duran todo el año, sin horario definido.

¿Puede alguien negar que los jugadores de PC somos verdaderos deportistas?

Valoramos más que nadie la importancia de cooperar y somos los mejores compañeros de equipo. Aceptamos los mayores retos en cualquier condición climatológica y país. Conseguimos hazañas y récords mundiales y nos medimos codo a codo con las grandes estrellas de la historia, eliminando toda frontera espacio-temporal entre nuestro pad y Michael Jordan, Raúl, Tony Hawk, Sergio García o Lance Armstrong.

Imitamos constantemente lo mejor de la realidad, somos eclécticos y especialistas en la materia. Y en las partidas multijugador seguimos uno de los preceptos fundamentales del deporte: practicarlo haciendo amigos. Si a lo anterior añadimos un par de horas de gimnasio y el partidillo del fin de semana, ¿puede alguien decir que no somos verdaderos deportistas? ■



ajimenez@ixoiberica.com

ROL

Por J.J. Cid

El Mito de Cthulhu

Cuando alguien habla de juegos de rol, lo primero que nos viene a la cabeza son aventuras épicas situadas en mundos fantásticos, repletos de seres maravillosos. Pero este mes, con la salida de *Arcanum*, hemos visto que para hacer un buen juego de rol no hay que usar necesariamente los convencionales entornos fantásticos. Los juegos de mesa siguen siendo la principal fuente de inspiración para los creadores actuales.

HORROR ROLEPLAYING
CALL of CTHULHU
Sandy Petersen & Lynn Willis
with Keith Herber, William Hamblin, Mark Morrison, John T. Snyder, and friends

Aunque los títulos más conocidos en el mundillo ya han sufrido su conversión al formato informático, es curioso que uno de los que más seguidores atrae aún no haya dado el salto. Estamos hablando de *La Llamada de Cthulhu*, un juego creado por Sandy Petersen basándose en los mundos del escritor norteamericano H. P. Lovecraft.

La llamada de Cthulhu es un juego de rol que fascina por su denso clima de terror psicológico

Se trata de un juego fascinante que en casi nada se parece a ningún otro. Cuando un jugador comienza una partida ambientada en los mitos de Cthulhu, sabe que no encarnará a ningún héroe castigador ansioso de acción. Los protagonistas suelen ser sesudos investigadores que se enfrentan a los híbridos semihumanos descritos por Lovecraft desde la reflexión y el estudio. Un jugador que se lance como un poseso ante un ruido sospechoso, probablemente terminaría cayendo a causa del trauma provocado por la visión del ser. El cuidado de la salud mental de los personajes provoca una forma de jugar distinta a lo habitual. Esto genera una tensión diferente, un denso clima de terror psicológico que no existe en ningún otro juego.

A nosotros, como usuarios del rol en su versión informática, nos toca esperar a que algún desarrollador se lance a crear un juego de rol que aproveche todo este material. Tal vez algún día desfilen por nuestro ordenador los nauseabundos dioses Arquetipos y Primigenios. ■

jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González

Terror y desinformación

Ninguno de nosotros podía creerlo, aun siendo testigos de la tragedia que se desarrollaba ante nuestros ojos. Un Boeing 767 se estrellaba intencionadamente contra la Torre Sur del World Trade Center. Ambas torres de este complejo fueron heridas de muerte por la misma arma y ambas sucumbieron con pocos minutos de diferencia. Al horror de las Torres Gemelas se unió la tragedia del Pentágono, en la que de nuevo se empleó un avión de línea como misil tripulado.

De inmediato se inició una cobertura exhaustiva de la noticia y muchos de nosotros permanecimos pegados durante horas a la CNN, ávidos de información. Ante la falta de datos más concretos y con el claro objetivo de aprovecharse del morbo de los espectadores, algunos periodistas no tardaron en señalar al popular *Flight Simulator 2000* como un instrumento al servicio del terror. En el más puro estilo de la prensa amarilla, se han hecho públicas varias imágenes de este simulador reproduciendo los ataques kamikaze contra el WTC. Estos mismos medios sensacionalistas, en un alarde de ignorancia, han llegado a afirmar que cualquier persona capaz de manejar el *FS* podría llevar a cabo acciones terroristas similares.

La prensa amarilla ha llegado a afirmar que cualquier persona capaz de manejar el FS podría llevar a cabo acciones como las del 11 de septiembre

En momentos tan críticos como estos que nos ha tocado vivir, debemos tener las ideas más claras que nunca. La prensa sensacionalista deberá admitir finalmente que los hechos confirman que el *FS* es un instrumento de paz que ha contribuido a acercar la aviación al gran público. El terror causado en los EE UU. es obra de mentes fanáticas, no de inocentes juegos para ordenador. ■



magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez

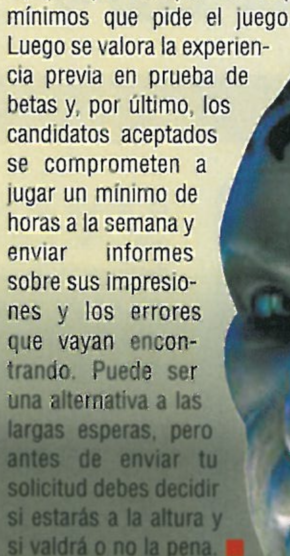
Se buscan jugadores

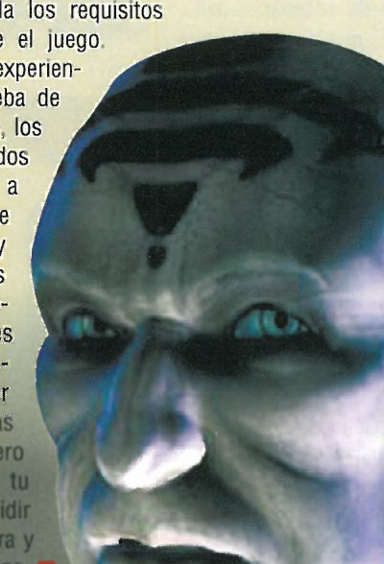
Se tarda tanto en desarrollar un juego que la prensa especializada empieza a hablar de ellos meses o incluso años antes de que se editen. Los aficionados deben conformarse con un puñado de imágenes bien escogidas y una fecha de edición aproximada que casi nunca se respeta. Aquellos que creen que ese juego que va a salir quién sabe cuándo será la experiencia lúdica de su vida tienen una alternativa. Pueden ofrecerse voluntarios para probar las betas.

Hasta hace poco, muchas compañías sólo aceptaban solicitudes de probadores de los EE UU, aunque ahora parecen darse cuenta de que es mucho más fiable contar con usuarios de todo el mundo. Los juegos de rol masivo, que necesitan una auténtica legión de probadores, han abierto la veda: miles de jugadores los prueban cada día y envían informes detallados a los equipos de desarrollo.

Si esperas con impaciencias un juego en fase beta, siempre puedes ofrecer tus servicios como probador

Aunque puede parecer todo un lujo contar con versiones tempranas de *EVE Online* o *Star Wars Galaxies* para instalarlas en tu ordenador antes que nadie, los candidatos a conejillos de indias asumen también una serie de obligaciones. Para empezar, los solicitantes deben tener un equipo que cumpla los requisitos mínimos que pide el juego. Luego se valora la experiencia previa en prueba de betas y, por último, los candidatos aceptados se comprometen a jugar un mínimo de horas a la semana y enviar informes sobre sus impresiones y los errores que vayan encontrando. Puede ser una alternativa a las largas esperas, pero antes de enviar tu solicitud debes decidir si estarás a la altura y si valdrá o no la pena. ■





sergis@ixoiberica.com

Alicia, los depredadores genéticos y el mismísimo faraón de las tierras del Nilo ya se asoman al cajón de títulos recientes a buen precio. Tal vez ahora sí que aproveches para hacerte con alguno de ellos.

ALICE

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rogue Entertainment
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 2.990 pesetas

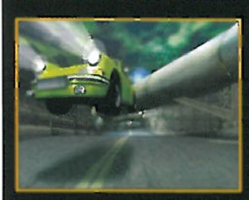


Alicia tardó siglo y pico en volver al escenario de sus fantasías infantiles. Cuando lo hizo, de la mano de la moderna tecnología 3D y el imaginativo y solvente American McGee, encontró que todo había cambiado muchísimo. De entrada, un manto de sangre teñía los escenarios. Además, personajes antes entrañables, como el gato de Cheshire, se habían convertido en maníacos homicidas.

Partiendo de esta premisa, McGee y su equipo facturaron un *arcade* tan atípico como ejemplarmente ambientado. *Alice* llevó el listón gráfico y de diseño de escenarios tan arriba que seguro que muchos diseñadores de pequeños estudios empezaron a pensar seriamente en dedicarse a otra cosa.

Por suerte para todos, este singular juego de acción ya no es la última sensación del género. No, ahora es la penúltima o la antepenúltima, y eso supone que podemos comprarlo más barato y disfrutarlo como si acabase de salir al mercado, listo para inyectar algo de pérfida fantasía a nuestras vidas.

NEED FOR SPEED: PORSCHE



Coincidiendo con el 50 aniversario de la creación de Porsche, Electronic Arts editó una nueva entrega de su prestigiosa serie de carreras centrada en sus vehículos. Más de 80 de ellos aparecen fielmente recreados en este título.

Género: Carreras Precio: 2.990 pesetas

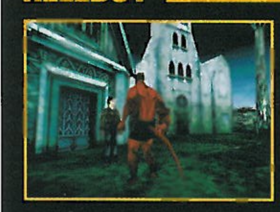
RAILROAD TYCOON II



Se trata de un simulador de gestión ferroviaria ejemplar que te permitirá tender raíles a diestro y siniestro y reinar en tu mundo de estaciones, silbatos y locomotoras. Imprescindible para los que pasaron su infancia entre maquetas de trenes.

Género: Estrategia Precio: 2.995 pesetas

HELLBOY



Un popular cómic inspiró este título de acción y aventuras protagonizado por un diablejo tan simpático como expeditivo. Puzzles y balazos adornan la aventura sobrenatural más curiosa de la temporada.

Género: Acción Precio: 2.995 pesetas

ODISEA Género: Aventuras Precio: 2.995 pesetas

EL REY ARTURO Género: Aventuras Precio: 2.995 pesetas

OLIGOPOLY Género: Estrategia Precio: 2.995 pesetas

3, 2, 1 A PITUFAR Género: Carreras Precio: 2.990 pesetas

LOS AUTOS LOCOS Género: Carreras Precio: 2.990 pesetas

GIFT Género: Plataformas Precio: 2.995 pesetas

EVOLVA



FICHA

GÉNERO: Estrategia/Acción
DESARROLLADOR: Computer Arts
EDITOR: Virgin Interactive
PRECIO: 1.990 pesetas

Si los Genocazadores de *Evolva* nos echasen un cable, poco o nada tendríamos que temer de la ingeniería genética y las previsibles aberraciones que ésta producirá en un futuro próximo. Estos implacables cazadores nos obedecen, podemos tomar control directo de cualquiera de ellos mientras controlamos al resto mediante una serie de pantallas que nos muestran sus evoluciones en tiempo real.



Al mando de este improvisado escuadrón, salvaremos el planeta, destruiremos la galería de enemigos más extraña que jamás asomase a videojuego alguno (y mira que los hay raros) y disfrutaremos de eso que llaman acción más o menos táctica en el marco de un *shooter* con argumento sólido.

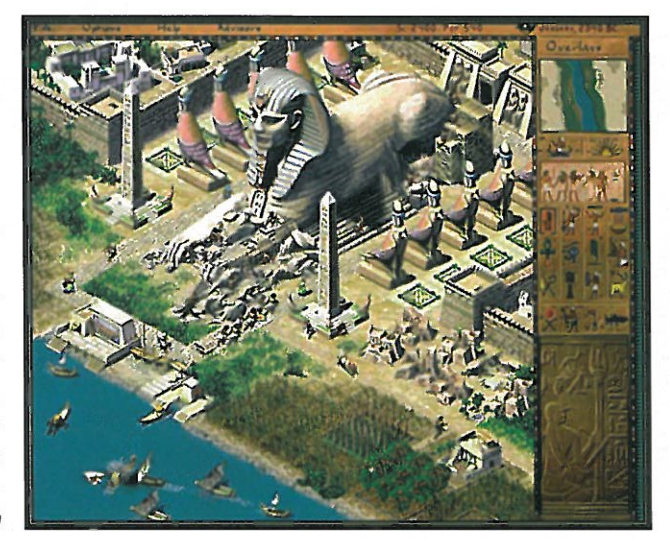
Tus cuatro Genocazadores adquieren nuevas habilidades a medida que el juego avanza, ya que son capaces de incorporar a su cadena de ADN algunas de las características de sus presas. Así que ya ves, fantasía desbordada, transformaciones imprevistas y una jugabilidad típica de los juegos de acción basados en pequeños escuadrones. ¿Tentador, no?

FARAÓN GOLD





Pocos juegos consiguen darte la impresión de que acabas de hacer algo realmente grande, y *Faraón* es uno de ellos. Empiezas como líder de una minúscula tribu egipcia y tus vasallos vagan por escenarios desérticos como almas en pena, expuestos a las crecidas del Nilo, las bestias salvajes y el resto de tribus. Tú les construirás una aldea que irás ampliando poco a poco y, un día no muy lejano, les llevarás a dominar toda la cuenca del río sagrado y harás que construyan bibliotecas y pirámides en tu honor. Es raro que los juegos de expansión civilizadora resulten así de intensos, adictivos y convincentes, así que bien pueden perdonársele a *Faraón* sus muy escasos defectos. Atención al papel que dioses como Osiris, Seth o Ptah desempeñan en este apasionante juego. Esta edición Gold incluye también la expansión *La reina del Nilo: Cleopatra*.



RESIDENT EVIL 2





La corporación Umbrella sigue dedicándose a lo suyo, que es crear zombis. Sólo que esta vez infecta al personal con el virus G y no con el virus T del juego original, aunque éste es un detalle de importancia meramente alfabética. Racoon City va a continuar siendo un infernal paraje en el que la supervivencia depende de tu habilidad resolviendo puzzles y masacrando no muertos a la velocidad del rayo.
Controlas dos personajes (Leon y Claire) cuyas historias respectivas se entrelazan y complementan y disfrutarás de un festival de acción zómbica muy similar al del primer *Resident Evil*. Una vez más, el juego no acaba de estar a la altura del poder de tu PC, pero destaca por su ambientación y el ritmo adictivo y frenético al que se suceden los acontecimientos. Lástima que apuntar y disparar siga siendo tan innecesariamente complicado como comer arroz con palillos chinos.

PLANESCAPE TORMENT





El mundo de *Planescape* es una de las principales alternativas a los Reinos Olvidados para cualquier jugador de rol que se precie. Este mundo consta de varios planos (el de los demonios, el de los dioses benignos, el de la normalidad...) y la ciudad neutral de Sigil se encuentra justo en su centro.
La mayor parte de este juego se desarrolla en las calles de Sigil, pero tu personaje sin pasado ni nombre podrá asomar a otros planos y ver cómo el alineamiento y las creencias de los múltiples personajes que irás encontrando afectan incluso al entorno físico de estos mundos de pura fantasía.



El objetivo del juego consiste en descubrir quién eres tú y por qué todo lo que te rodea es tan extraño. Un juego de rol "adulto" especialmente indicado para los que disfrutan con ambientaciones originales y argumentos llenos de imaginación y misterio.





***Myst III* no es un juego lineal, de manera que puedes ir resolviendo las eras en el orden que más te apetezca**. Sin embargo, nuestro consejo es que no te compliques la vida innecesariamente y sigas nuestra guía paso a paso. Llegarás al final, realizarás tus objetivos y **te sentirás el esclarecedor de enigmas místicos más afortunado del mundo**.

MYST III: EXILE

TODAS LAS ERAS PASO A PASO

PRÓLOGO TOMAHNA

Habla con Catherine y luego entra en el despacho de Atrus. Inspecciona el escritorio que hay a tu derecha. Mira las fotos, los papeles y las estanterías. Después dirígete a la otra parte de la habitación y examina el libro que está encerrado en una especie de vitrina. Atrus aparecerá en el despacho. Después de una breve conversación te da su diario. Justo en ese momento, un extraño personaje hace aparición en escena y lanza una bomba incendiaria. El desconocido roba el libro que estaba guardado en la vitrina y desaparece. Afortunadamente, dejó caer un libro. Se trata del enlace a la primera época que recorrerás en el juego. Recógelo y actívalo. Esto te llevará a J'nanin.

CAPÍTULO 1
J´NANIN



Al final de esta Era necesitarás los postes de colores que se hallan esparcidos por ella, así que guíate por el mapa para encontrarlos al tiempo que vas completando los puzzles que te indicamos.

Aparecerás en J'nanin poco después de la llegada del extraño. Si quieres puedes seguirlo, aunque será inútil: está encerrado en una cúpula a la que no tienes acceso. Habrá que buscar otras forma de entrar.

Baja por la escalera que hay cerca de la cúpula hasta llegar a una zona con el suelo cubierto de arena. Camina hacia la derecha. Sigue recto hasta que veas un poste amarillo. Luego continúa por la derecha, pasa junto a un poste roto y llegarás a un tramo de escaleras. Baja por ellas. Estás bajando por unas escaleras metálicas en forma de espiral. A lo lejos distingues una roca y un hermoso edifico de cristal: éste es tu destino. Abre la puerta principal y activa la palanca.

Descubrirás otro mecanismo, un botón. Púlsalo y entra por la puerta que se abre a tus espaldas. Es un estudio. Nada más entrar, mira a la derecha. Sobre una hamaca reposa un diario. Son los pensamientos puestos por escrito del personaje que irrumpió en el despacho de Atrus. Su nombre es Saavedro.

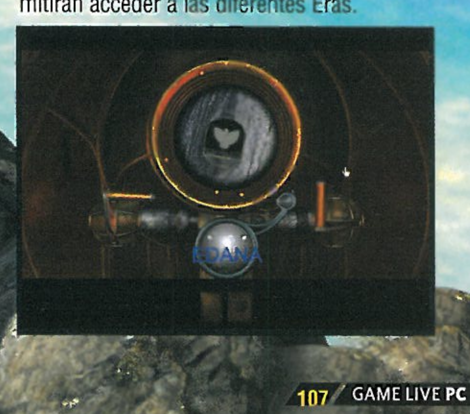
Ahora debes dirigirte al ascensor que distingues al fondo de la habitación, un cilindro de madera. Activa su mecanismo y entra. Hazlo subir. Comprobarás que la máquina no se encuentra del todo operativa y te impide el paso a la estancia en la que está Saavedro. Baja de nuevo. Sal del ascensor. Cuando estés fuera, haz que ascienda.

Deslízate por el hueco que deja el ascensor en el suelo. Comprobarás que en las paredes hay una serie de dispositivos. Tendrás que manipularlos para que el ascensor funcione correctamente. El diario de Saavedro te dará unas pistas esenciales. Tienes que colocar los pesos colgantes tal y como verás representado en el dibujo: el de la izquierda en la posición más baja posible y los dos siguientes en el medio.

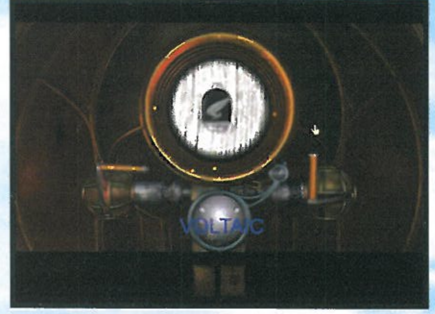
Ajusta lo que parecen unas ruedas de reloj. También encontrarás la forma correcta de hacerlo en el diario de Saavedro. Se trata de hacer girar la rueda de la izquierda hasta que el diente hueco quede alineado con la otra rueda. Listo.

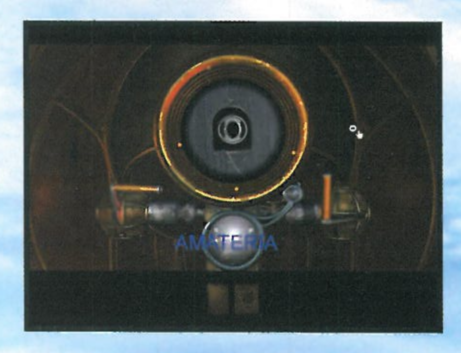
Ahora debes encargarte de la ruleta. Verás que en los lados se distinguen unas piezas móviles, con un extremo rayado. Mueve dos piezas y deja una tal y como está. Para ir haciendo rodar el mecanismo, debes pulsar con el ratón en la parte superior del aparato. Sólo queda un mecanismo y es muy sencillo, ya que lo único que tienes que hacer es bajar la pieza móvil para que encaje con la rueda. Sal del hueco y pulsa el botón del ascensor. Entra, actívalo y sube al piso superior, el observatorio.

Cuando llegues ya será demasiado tarde: Saavedro se ha marchado, pero ha dejado en el suelo de la habitación una nueva página de su diario. Ahora, resolvamos el puzzle. Verás en las paredes de la estancia una serie de aparatos con manivelas. Son telescopios. Comprueba que en la pantalla hay un símbolo impreso. De lo que se trata es de hacer coincidir el símbolo de la pantalla con otro exactamente igual que aparecerá si manipulas correctamente el telescopio. La manivela de la izquierda sirve para ajustar el foco, la de la derecha para hacer zoom y la pantalla se puede mover a los lados si pulsas el botón del ratón. Ten en cuenta que las bolas que rodean la pantalla te servirán en el futuro, así que fíjate bien en ellas y recuerda el nombre del libro que abrirán, que está sobreimpreso en las imágenes. La solución del puzzle de los telescopios es tal y como te mostramos en las imágenes. Una vez hecho esto, ya puedes ir en busca de los libros de enlace que te permitirán acceder a las diferentes Eras.









Es hora de regresar al lugar en el que empezaste. Dirígete al edificio en forma de colmillo blanco que tienes frente a ti, señalado en el mapa como Libro de Amateria. Cuando estés enfrente, ve hacia la izquierda hasta que veas un agujero. Desciende por las escaleras. Comprobarás que la puerta está obstruida por una rueda.

Sal del agujero y dirígete al otro extremo del acantilado, detrás de la torre. Verás unas escaleras por las que debes bajar. Ahora estás ante un panel de control. Prueba a accionar las palancas y verás cómo este panel sirve para regular la posición de la rueda. Para impedir que te obstruya el camino debes mover las palancas en el siguiente orden: Izquierda, derecha, izquierda y derecha.

La rueda se mueve. Antes de salir de la zona, recuerda que tienes que dejar bien colocadas las escaleras. Vuelve al agujero y baja. Tus problemas no se acaban aquí. Aunque ya puedes acceder a la habitación, verás que el suelo está hundido, con lo que de momento te será imposible obtener el libro que sirve de enlace con el mundo de Amateria. Regresa al panel de control con el que has movido la bola. Tu misión en estos momentos es hacer que la bola entre en la habitación y cubra el suelo. Mueve dos veces la palanca izquierda y una la derecha.

Ya puedes ir a la habitación, cruzarla y ponerte ante la consola. Como verás, las bolitas que rodean al mecanismo son muy parecidas a las de los telescopios. De hecho tienes que poner las bolas en la misma posición para conseguir el libro. Mira la imagen del telescopio que se corresponde con Amateria y sitúa las esferas en la misma posición. Ya tienes el libro.

Ahora vayamos a por otro. ¿Recuerdas el invernadero, ese precioso edificio de cristal donde resolviste el puzzle del ascensor? Pues dirígete allí, pero esta vez no entres en la habitación del malo. Sigue recto, sube un pequeño tramo de escaleras y abre la puerta. Estás ante un puente. Crúzalo. Cuando llegues al final, gira a la izquierda hasta que no puedas caminar más. Verás un par de plantas, una a la derecha y otra a la izquierda. Toca la de la derecha (que se extiende sobre el agua) y después la de la izquierda, de la que sale una criatura. Este bichejo hace un extraño ruido que provocará que una tercera planta se hinche. Bien. Ahora date la vuelta y sigue todo recto, pasa el puente y sube las escaleras de mano que se distinguen sobre el acantilado.

Estás en un saliente de la roca. Ante ti hay una planta, como un lirio gigante. Haz zoom sobre ella. Esta planta sirve de amplificador de sonido. Apunta con ella a la zona en la que viste al animalito y luego suelta el lirio gigante. Verás cómo se hincha una planta. Ahora sólo tienes que subir otro tramo de escaleras y usar el improvisado puente vegetal para penetrar en la nueva torre. Alinea los símbolos correspondientes con Edanna y coge el libro.

Sólo queda un libro de enlace más, el que te llevará a Voltaic. Seguro que ya has notado que todo J'nanin está repleto de unos postes de colores. Son las piezas claves para conseguir el libro de enlace que te lleva a esta era. Bueno, volvamos al punto de partida de J'nanin. Baja a la zona con arena y camina hacia la derecha hasta que llegues al poste amarillo.

A la derecha del poste verás una llave de paso. Dale vueltas hasta que la cúpula de la torre que se distingue en el mar, bajo el acantilado, se abra en la posición correcta para que el sol incida directamente sobre ella. Ahora lo que hay que hacer es ir colocando los postes de colores que has ido recogiendo en un orden y posición determinados, de manera que la luz del sol los ilumine todos. El orden en el que deben ser colocados es el siguiente: amarillo, azul, verde, rojo, amarillo B, púrpura y rojo B.

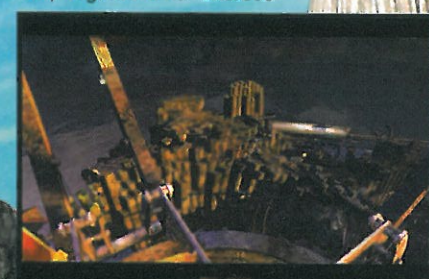
Una vez tengas los postes colocados correctamente, dirígete al tramo de escaleras que te llevaban al invernadero, pero en vez de bajar, continúa por el tramo ascendente. Estás ante la puerta de una torre. Los rayos coloreados por los postes inciden sobre un nuevo mecanismo, que a su vez arroja un haz de luz multicolor sobre un panel de control situado en la puerta. Cada botón del panel se corresponde con un color. Hay que introducir una secuencia, que es la siguiente: amarillo, azul, verde, rojo, amarillo, púrpura y rojo.

Entra en la habitación e introduce el código del telescopio correspondiente con Voltaic.

CAPÍTULO 2 AMATERIA

Nada más llegar a esta era, avanza en línea recta hasta que llegues a unas escaleras y desciende por ellas. Cuando estés en un corredor que se bifurca, dirígete hacia la derecha. Luego sube al ascensor y ponlo en marcha. Estás ante un nuevo mecanismo, pero de momento poco o nada puedes hacer con él. Sólo mirarlo y hacer zoom sobre una esfera anarajanda que verás a mano izquierda.

Vuelve a tomar el ascensor, regresa a la intersec-

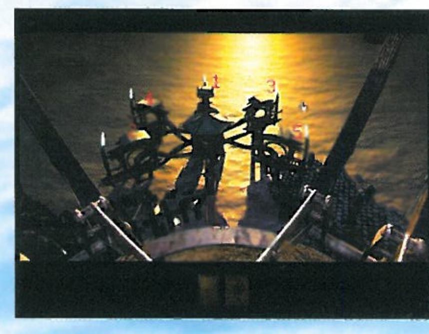


ción y sigue esta vez el camino de la izquierda. Camina sobre el puente de madera hasta que llegues ante un nuevo panel de control. Ponte ante él. A tu izquierda tienes una palanca. Puedes activarla y subir la plataforma para obtener una mejor perspectiva del puzzle que tendrás que resolver dentro de nada.

Antes de manipular los mandos del panel de control, vuelve al nivel de abajo y encamínate al edificio que distingues a la izquierda. Entra. Verás una serie de materiales sobre un estante y un mecanismo de madera que consta de una cuerda larga rodeada de una plataforma en su parte más baja. Hazte con las dos piezas de madera que reposan sobre la estantería y ponlas en la plataforma. Repite la operación con un fragmento de metal. Puedes distinguir los materiales por su sonido y textura. Después vuelve al panel de control y activa la palanca que te eleva. Mueve la palanca de arriba hacia la derecha y la del medio y la de abajo hacia la izquierda. Observa el resultado y recuerda las formas hexagonales que surgen al acabar la animación y que tapan los mandos del panel de control.

Sal de la zona donde te encuentras y vuelve al lugar en el que viste el ascensor. Sigue recto, atraviesa la cueva iluminada de azul y repara en que, justo al final de la cueva, a mano derecha, hay unas escaleras excavadas en la roca. Súbelas y gira a la derecha. Camina un poco más y vuelve a girar, esta vez a la izquierda. Llegarás a un panel de control muy parecido al del puzzle que acabas de resolver. Aún no ha llegado el momento de resolverlo, así que vuelve a las escaleras que te llevaron a este lugar y bájalas.

Continúa por el pasaje cubierto de agua y avanza en línea recta hasta que puedas subir a uno de los raíles y tengas de frente lo que parece una pagoda. De ella parten una serie de ramificaciones que a su vez comunican con cinco estructuras más. Éste es uno de los puzzles más complicados del juego, así que paciencia. Se trata de colocar unos mecanismos en un orden determinado. Si te fijas en la foto que te adjuntamos, verás una serie de números que van del 1 al 5.

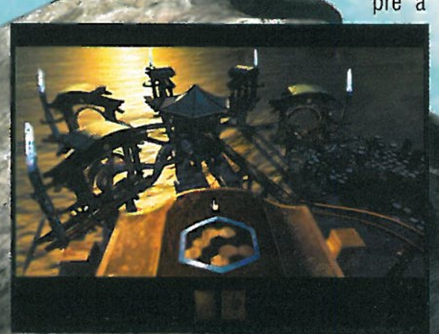


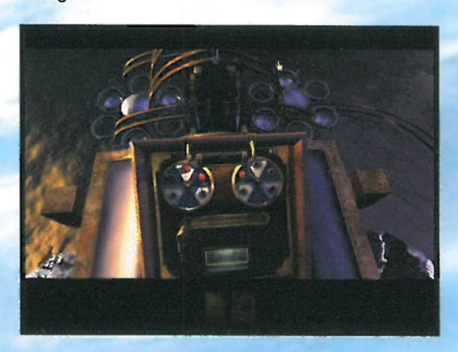
Se trata del orden en el que deben ser activados los mecanismos de las pagodas. Ve al número 1. En uno de los laterales de la pagoda se distingue un reloj. Debes ponerlo en hora. La relación es la siguiente:

-Pagoda 1: 10 en punto
-Pagoda 2: 12 en punto
-Pagoda 3: 2 en punto
-Pagoda 4: 4 en punto
-Pagoda 5: 6 en punto

Una vez hecho esto, sólo tienes que volver al panel de control, subir la palanca que activa la plataforma y poner en marcha el mecanismo bajando otra palanca. Una bola se desliza por los raíles y atraviesa las pagodas y los anillos de sonido en el orden requerido. Recuerda las formas hexagonales que cierran el panel de control cuando la bola acabe su recorrido. Puzzle resuelto. No era tan difícil, ¿verdad?

Para superar el siguiente enigma, debes dirigirte a la zona de la quinta pagoda y bajar a suelo firme, donde se distingue un empedrado de forma hexagonal. Camina hacia adelante, pegado al muro, la vista siempre a la izquierda, hasta que distingas una puerta. Es la puerta que te conduce hasta el nuevo puzzle. Podría llevarte mucho más tiempo del que te imaginas si *Game Live* no viniese en tu rescate. Pero gracias a nosotros, lo único que tendrás que hacer es coger las piezas rojas que hay en la repisa del panel de control e introducirlas tal y como se te muestra en la imagen.





Cuando el puzzle esté resuelto, otra tapa con un extraño jeroglífico ocultará el panel de control. Recuérdalo.

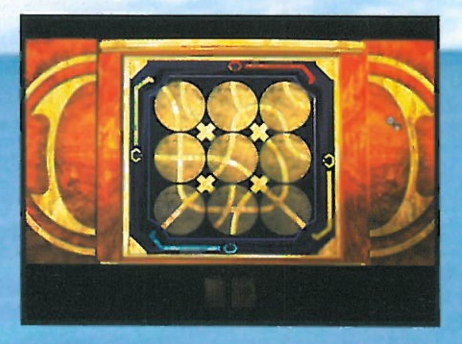


Ya sólo te quedan un par de puzzles para terminar esta era, y éstos se encuentran en la torre principal del escenario y sus inmediaciones. Para ello tienes que regresar a tu punto de partida en Amateria y girar hacia la derecha hasta estar frente a una construcción con un gran tejado. No podrás acceder a la torre hasta que introduzcas en los paneles hexagonales los códigos correctos, que se corresponden con las imágenes que veías al resolver un puzzle. El orden no es importante en este puzzle, pero sí la manera en la que pulsas los hexágonos. Hazlo igual que en las imágenes que te mostramos a continuación.

Una vez dentro de la torre, sigue recto hasta que estés ante una silla. Tócala y siéntate en ella. Luego activa una palanca que hay sobre tu cabeza. Llegarás a lo alto de la torre, desde donde tienes una vista impresionante de Amateria. Un panel de







control aparece junto a ti. Último puzzle. Coloca las líneas tal y como te mostramos en la imagen.

Sal del puzzle y mira hacia arriba. Verás una serie de botones de colores. Púlsalos y prepárate para la mejor animación del juego.

Cuando ésta acabe, observa el símbolo, pulsa sobre el libro de enlace que tienes cerca de ti y regresa a J'nanin. Una vez allí, coloca el símbolo sobre la tinaja azulada arrastrándolo desde tu inventario.

CAPÍTULO 3 EDANNA

Échale un vistazo a la planta que verás nada más entrar en esta era. Se trata de la primera de las extrañísimas flores que irás viendo según recorres el vergel de Edanna. Continúa luego por el único camino posible hasta llegar ante una nueva planta, que tiene forma de espiral y funciona como una especie de escalera mecánica que da acceso a un nivel superior de esta era. Allí verás un ave de original aspecto.

Sigue avanzando. Verás una nueva planta en forma de espiral como la que has usado hace un momento, pero ésta, por la falta de agua, no está, digamos, operativa. Repara también en la extraña forma vegetal rellena de agua que verás junto a la planta en forma de espiral. Después, continúa en línea recta hasta que llegues al final de tu camino.

Una vez allí, verás al fondo del precipicio una sugerente planta de color anaranjado. Pero no la toques todavía, date la vuelta y acércate a la planta que tienes a tu espalda, una que parece una palmera. Tócala. Sus ramas se expanden. Ahora sí puedes tocar la planta naranja. Hazlo y mira a través de ella. Tiene la propiedad de filtrar la luz solar como si fuese una lente. Manipúlala hasta que los rayos solares influyan sobre la extraña forma vegetal rellena de líquido. Ésta explotará. Regresa a la zona en la que viste la espiral que no "funcionaba".Gracias a lo que has hecho, la planta ya te puede servir para descender a un nivel más profundo del bosque de Edanna. Usa tan peculiar medio transporte. Ahora estás en las entra-



ñas del bosque. Camina por la única ruta posible hasta que veas algo que parece un estanque con una criatura en su interior. Baja un poco más hasta llegar a una nueva forma vegetal hinchada. Tócala. La planta funciona y absorbe a la criatura que habías visto en un nivel superior. Hecho esto, sigue tu camino a través de un pasadizo naranja. Atraviésalo. Llegarás a una nueva zona con un puente en el que crecen las mismas flores que viste en J´nanin. Crúzalo y sigue caminando hacia arriba, metiéndote por el interior de un tronco. Llegarás ante una lámpara. Úsala. Esto hará que se despliegue una lengua vegetal que te sirve de puente. Avanza por él y mira a la derecha. Verás una palanca que activa una trampa, situada un poco más lejos.

Ahora ve hasta el final del puente y coge la liana. Esto hará que el cursor tome la forma de una rama en forma de V. Tu instinto te dirá que uses la liana nada más cogerla, pero si lo haces verás como un puente te impide avanzar y te lleva de regreso a la zona de la liana. Esto tiene solución: hay que eliminar el obstáculo. Sitúa el cursor en la zona de la trampa y salta hasta allí.

Ahora tienes que preparar la trampa para que te abra un nuevo camino. Suena raro, pero si por algo se caracteriza el universo *Myst* es por ser poco convencional. Estamos en la zona de la trampa. Usa la manivela para levantarla. Luego dirígete hacia la planta de la que brotan unos fru-





tos rosados. Tócala. Uno de estos frutos cae al suelo. Cuando lo haga, vuélvelo a tocar para que avance ligeramente.

Abandona esta zona. Lo haces dejándote caer por el tronco. Vuelve a subir hasta la zona de la liana. Verás que surge una criatura muy cerca de la trampa. Activa la manivela y déjala caer. La criatura se asusta y comienza a correr, tirando en su huida el puente que te impedía continuar tu camino. Sitúa la liana sobre el lugar en el que estaba el puente y salta. Ya tienes acceso a una nueva zona.

Ahora continúa recto e ignora el puente desplegable, porque no te llevará a ninguna parte. Continúa caminando hasta que veas el ave del principio atrapada en el interior de una planta. Sigue recto hasta llegar a una nueva planta succionadora, junto a unas pinturas. Actívala y absorbe al animal. Ahora te encuentras con dos caminos posibles a seguir: uno recto que te lleva a la zona de las orquídeas y otro un poco más escondido, por el que hay que descender unas pequeñas escaleras. Ve por este último. Darás con una nueva planta succionadora. Actívala.

Antes de subir, continúa tu exploración en sentido descendente. Darás con una máquina que te proyecta un vídeo de Saavedro. Un poco antes de llegar a la máquina de proyección, se abre un camino a la izquierda. Sigue por él. Verás un puente desplegable que no funciona. Bien, vuelve a la zona de la pintura, pero esta vez baja hasta el fondo. Verás un grupo de orquídeas. Ve a la segunda orquídea y apúntala hacia el puente, que está algo a la izquierda. Dirígete después a la tercera y apunta los rayos de sol a la segunda. Esto hará que el puente se despliegue. Atraviésalo.

Llegarás ante el mismo tipo de planta que te sirvió para reventar la bulba rellena de agua al principio de la era. En las cercanías de esta planta, subiendo unas escaleras a mano izquierda, encontrarás una nueva orquídea. Toma el control de ella y apúntala hacia la planta anarajanda. Luego regresa a las orquídeas que has utilizado antes.

Haz que los rayos de luz de la tercera incidan sobre la primera. Esto hará que la cuarta orquídea tenga la luz suficiente para que la planta anaranjada haga el resto del trabajo y libere al animal. Pero no des saltos de alegría, aún no. Recuerda que tienes que desplegar el puente y cruzarlo, algo que podrás hacer manipulando la tercera orquídea para que apunte a la segunda. Problema resuelto.

Vuelve al puente y métete dentro del tronco. A mano derecha verás el desvío por el que puedes seguir avanzando. Pronto verás aparecer ante ti una liana con la que podrás bajar al nivel inferior. Llegarás a una zona en la que tienes dos caminos posibles, uno a la derecha (con escaleras) y otro a la izquierda. Este último te permite adentrarte en un denso bosque. Síguelo hasta que llegues a un rincón en el que verás una planta bulbosa. Camina a su alrededor por el tronco con musgo.

Sigue hasta llegar al final del trayecto, que acaba junto a una orquídea. Mira por ella y repara en cómo las antenas de la planta se mueven con el paso de la luz. Date la vuelta y camina. No apartes la mirada de la derecha, porque llegará un momento en el que encuentres una vía de acceso en esta dirección. Entra por ella.

Estás en un nuevo lugar, con otra de las plantas bulbosas. Recorre el camino a la derecha y ponte ante una de estas plantas con forma de palmera que expanden sus ramas. Tócala y haz que sus hojas tapen el sol. Después continúa rodeando la planta bulbosa, esta vez a mano izquierda. Llegarás a un punto en el que verás una raíz púrpura por la que te puedes meter, pero no lo hagas todavía.

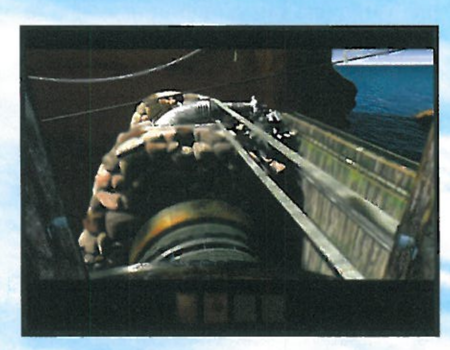
Primero acércate todo lo que puedas hasta el frente de la planta bulbosa. Verás que muy cerca de ella, sobre el suelo, reposa un ser vivo vegetal de forma achaparrada que puedes tocar. Interactúa con él y verás que las esporas que libera hacen que se alejen los insectos que revolotean sobre la planta bulbosa.

Ahora ya puedes colarte por la raíz de color violáceo. Camina hasta el final, rumbo a una especie de cúpula. Sube hasta lo más alto y una vez allí toca una de las ramificaciones de su pistilo. El pájaro que has liberado hace un momento te cogerá con planta y todo y te llevará a su nido. Cuando estés en el suelo de la guarida del ave, toca uno de los barrotes izquierdos de la jaula. Esto hará que ruedes como una bola y puedas por fin conseguir el símbolo. Activa el libro de enlace y regresa a J'nanin. Recuerda que en el observatorio de J'nanin debes poner el símbolo sobre la tinaja azul.

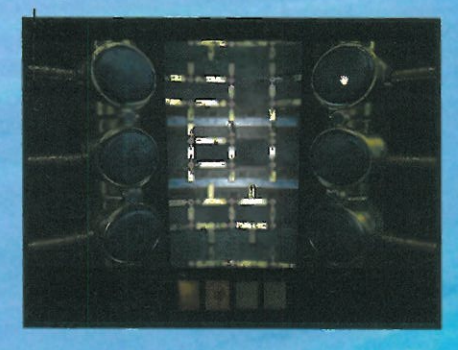
CAPÍTULO 4 VOLTAIC

A mano izquierda te encuentras una puerta cerrada y una esfera con el libro de enlace que te lleva a J'nanin. No puedes hacer nada más, así que vuelve sobre tus pasos y métete por el túnel que se introduce en la roca a mano derecha. Antes de hacerlo recuerda el largo pasillo que te lleva a un lugar al que deberás de regresar más tarde. Continúa recto hasta que llegues a una intersección. La puerta que hay a mano derecha se encuentra cerrada, así que continúa por el pasillo azulado hasta que llegues a una sala en la que puedes ver, a mano derecha, un panel con unos iconos como el que se muestra en la imagen.





Mira a la izquierda y sube por la escalera de la pared. Encontrarás un panel de control de lo que parece una presa. Activa la rueda y baja por la escalera. Continúa recto por el tramo de pasillo que aún no has explorado hasta que llegues a una sala exterior. La puerta que hay frente a ti está cerrada. Mira a la derecha y baja por las escaleras que hay en un agujero. Pulsa el botón, abre la puerta y activa el mecanismo. Sal de la habitación y vuelve por el pasillo que conduce a la zona de los iconos. Justo antes de llegar a éstos, mira en la parte derecha del pasillo. Verás una ventana rota en la que puedes hacer zoom y activar un nuevo mecanismo. Vuelve sobre tus pasos y comprueba cómo la puerta que antes estaba cerrada está ahora operativa. Ábrela y continúa caminando hasta llegar a una sala con una enorme turbina. Acércate a ella y abre uno de los paneles frontales. Verás un mecanismo como el de la imagen que te mostramos.



Hay que alinear los mecanismos correctamente. Verás que hay una serie de botones, tres a la derecha y tres a la izquierda. La secuencia correcta consiste en pulsar dos veces el botón superior derecho, una vez el botón del medio derecho y cinco veces el botón inferior derecho.

Ahora sal de esta habitación y vuelve al exterior, hasta el principio del corredor naranja. Recordarás la intersección en la que te dijimos que ignorases el largo corredor que te lleva a otra zona. Pues bien, ése es tu nuevo destino. Camina recto, hasta el final del pasillo. Verás por el camino un desvío que conduce a un ascensor. Ignóralo de momento. Cuando llegues al final, baja las escaleras y sigue recto hasta unas válvulas. Ignóralas y date la vuelta. A mano derecha deberías ver una nueva válvula y unas escaleras que te conducen a un nivel más elevado. Sube por ellas. Cuando llegues al final, activa una puerta circular y métete por ella.



Continúa caminando y atraviesa una larga tubería hasta una nueva puerta circular. Ábrela. Estás en un pasaje oscuro. Ve mirando el suelo hasta que des con una escoltilla. Ábrela y entra en la habitación. Verás una puerta. Saca el mecanismo de seguridad que la cierra. Esta puerta es la que viste cerrada en el túnel rojo. De momento no sirve de nada, así que vuelve al centro de la habitación, donde verás una palanca roja. Actívala. Un mecanismo se mueve en la habitación que hay tras el cristal.

Ahora baja por las escaleras que hay en el agujero del suelo y pulsa el botón de la puerta. Entra en la habitación y sube a la plataforma. Ante ti verás otra palanca roja que deberás ir moviendo tal y como te decimos. Primero hacia abajo una vez, luego a la derecha y luego abajo otra vez. Esto descubrirá un botón frente a ti, al final de la plataforma. Púlsalo y vuelve a la palanca. Muévela ahora hacia abajo, a la derecha y arriba otra vez. Perfecto. Sal de la plataforma y vuelve a la habitación de antes. Activa la palanca. Listo.

Volvamos a la zona de las válvulas. Lo puedes hacer a través de la puerta a la que acabas de quitar el seguro. Una vez en la zona de las válvulas, pongámonos a resolver el siguiente puzzle. Cuando estés frente a ellas, cierra las tres. Usa la palanca que tienes a mano izquierda para subir un nivel. Luego cierra las tres válvulas. Vuelve a subir otro nivel. Estás en lo más alto. Aquí debes cerrar una de las válvulas. Ahora baja de nuevo hasta la primera planta y abre las tres válvulas.

Vuelve al lugar donde estaban las escaleras y en el que había una válvula más. Acciónala. Ya puedes salir de la zona y volver al pasillo que te dijimos que ignorases y que conducía a un ascensor. Baja por el ascensor. Camina hacia delante y activa la palanca. Esto hará que una nave se ponga ante ti. Monta en ella y pulsa la palanca de arranque. Al final del viaje, sal de la nave y pulsa una nueva palanca. Observa el curioso resultado. Hecho esto, abre la puerta. Baja y gira la cerradura de la compuerta. Ya tienes el símbolo que te faltaba. Deja de mirar como un bobo y haz un solo clic para retroceder. Sobre ti hay unas puertecillas tras las cuales encontrarás el libro de enlace a J'nanin. Pincha sobre él y vuelve al observatorio. Coloca el símbolo sobre la tinaja azulada. Esto te da acceso a la última era que tendrás que visitar durante el juego.

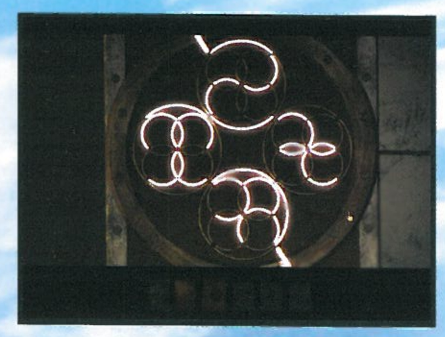


CAPÍTULO 5 NARAYAN

Estás en el último capítulo del juego. Nada más aparecer en esta zona, date la vuelta y sube por las escaleras de la derecha. Después de una conversación con Saavedro, activa la palanca que hay en el panel de control y que sirve para dar energía al complejo. Baja y localiza una serie de consolas esféricas con una palanca en el medio. Activa la palanca de manera que su mando esté apuntando a la izquierda. Después activa la esfera de la izquierda. Lo que tienes que hacer aquí es representar los símbolos que has ido consiguiendo a lo largo de tus viajes. Para hacerlo, toca los filamentos hasta conseguir las figuras que te mostramos a continuación.



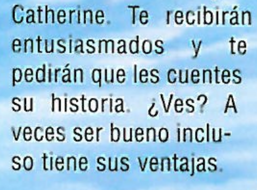
Con los primeros símbolos metidos correctamente, el campo de fuerza que había a tus espaldas se desactivará. Atraviésalo y baja por las escaleras. Coge el libro de Tomahna y vuelve a la zona de las esferas. Coloca la palanca de tal manera que el mango apunte a la esfera de la derecha e introduce el siguiente símbolo:



El campo de fuerza desaparecerá. Ahora llega el final. Hay varios, así que tú eliges. Saavedro aparece en escena. Te dice que desactives el campo de fuerza principal. Si lo haces, él se marchará en la nave y tirará el libro que tanto esfuerzo te ha costado conseguir. No creemos que ésta sea la mejor elección. También puedes ponerte ante Saavedro. Él insistirá y finalmente tirará el libro por el precipicio. Tú verás, pero tampoco parece un final muy sugerente. Tercera opción: subir por las escaleras, activar la palanca y cortar la energía. Esto hace que Saavedro quede atrapado entre los campos de fuerza.

Baja por las escaleras y ponte junto a él. El hombre está desolado. Como prueba de su confianza hacia ti, te entrega el libro de Reeleshahn. Puedes ser sumamente cruel, ignorar sus súplicas, pinchar en el libro de enlace a Tomahna y dejar atrapado a Saavedro hasta el fin de los días. Si eres de esos que arrancaba las alas de las moscas cuando era pequeño, probablemente esta posibilidad haga que se te iluminen los ojos. Si eres un buenazo, harás lo siguiente: con el libro en tu poder, gira la palanca que está junto a las consolas redondas, sube de nuevo por las escaleras, activa la palanca y libera a Saavedro. El tipo se marcha previo saludo al más puro estilo nazi.

Pincha a continuación en el libro el enlace a Tomahna y habla con Atrus y Catherine. Te recibirán entusiasmados y te pedirán que les cuentes su historia. ¿Ves? A veces ser bueno incluso tiene sus ventajas.







MECH 2 COMMANDER

¿Preparado para darte un baño de estrategia robótica sin apenas precedentes? *MechCommander 2* es el juego que vuelve a poner en el candelero las batallas entre brutos mecánicos. Se trata de un título tan extenso y complejo que la elaboración de esta guía nos ha exigido semanas de encierro. Pero ya dijo aquél que no hay juego de mechs que cien años dure, y éste, por fin, nos lo hemos acabado.

CONSEJOS GENERALES

¿Eres nuevo en el universo BattleTech? ¿*MechCommander 2* es tu primera experiencia mech y quieres saber lo fundamental para empezar con buen pie? Con los siguientes consejos podemos ayudarte a solucionar tus problemas, pero no esperes que solucionemos tu vida.

ASALTO

Es el ataque a las unidades o bases enemigas. El mech idóneo para esta función ha de ser maniobrable, rápido y con gran poder destructivo. En cuanto al peso, utiliza el pesado o los mechs de asalto más pequeños. Evita usar uno o dos de los mechs de asalto más grandes, ya que son poco veloces. Tampoco los mechs de peso medio son buenos para atacar blancos grandes; aunque son rápidos, no disponen de la suficiente potencia de fuego. Sin embargo, estos últimos son perfectos para los asaltos ligeros. Los mechs pesados son los idóneos para el asalto, ya que su velocidad, maniobrabilidad y potencia de fuego son las adecuadas. Pueden acercarse a su objetivo y destruirlo sin perder demasiado tiempo. Una buena táctica es organizar dos grupos de dos o tres y atacar por los flancos, pero esto te exige una mayor concentración y, además, mantendrá confundidos a tus enemigos durante un periodo muy corto de tiempo. Lo mejor es que estudies el terreno que rodea el objetivo y después elijas la mejor manera de irrumpir en el campo de batalla para aumentar tus posibilidades de éxito.

El asalto ligero consiste en atacar objetivos más pequeños o no tan bien defendidos. El mejor mech para esta función es el de peso medio, debido a sus excelentes velocidad y potencia de fuego. Los mechs de peso medio son rápidos, así que la mejor opción es hacer que se desplacen en círculos durante los asaltos. De esta forma resultan mucho menos vulnerables. También puedes usarlos para dar el golpe y salir corriendo. Acércate rápido, haz un poco de daño y lárgate. Actúa de este modo sólo con bases o campamentos pequeños y poco defendidos. No uses esta táctica con los mechs, ya que puede que destruyas alguna unidad enemiga, pero los ligeros y de peso medio pueden hacerte frente y los pesados y de asalto pueden destruir hasta dos o tres de las tuyas.



Antes de realizar el asalto a una base, estudia bien el terreno de los alrededores.

DEFENSA

No va a ser necesaria en todas las misiones. En primer lugar, para defender las bases necesitas mechs de asalto o pesados. En concreto, mechs muy blindados y con gran potencia de fuego, es decir, los más grandes. Aunque son lentos, defienden muy bien. Asegúrate de que todos los flancos de lo que defiendes están bien cubiertos. Ten preparado un plan B por si pierdes una parte importante de tu despliegue de defensa.



Los mechs pesados son los más efectivos a la hora de defender.

Para el tipo de defensa llamado Escolta son necesarios otros mechs, ligeros o de peso medio, porque necesitas la suficiente velocidad como para moverte rápidamente por diversas zonas. Nunca dejes lo que estás escoltando solo. Es imprescindible que siempre tengas un mech al lado de lo que estás escoltando, aunque tu otro mech esté a punto de ser destruido. Esto no significa que no puedas ayudar al mech en peligro. Si dispones de armas de largo alcance, úsalas. Haz todo lo posible para salvar al mech sin dejar de proteger a la unidad que escoltas. En cualquier caso, si tuvieras que apartarte de la unidad que escoltas, intenta quedarte cerca.

RECONOCIMIENTO

Se trata de recabar información acerca de la posición del enemigo, sus fuerzas, etc. Ésta es la función de los mechs ligeros. Estos pequeños mechs, ágiles y rápidos, pueden acercarse al enemigo, recabar información y largarse enseguida. Si te descubren, no regreses directamente a tu base o grupo principal. Pierde de vista primero las unidades enemigas y luego regresa. El mejor mech para esta función es el Raven, que dispone de una sonda Beagle, defensas eléctricas, suficiente velocidad y LRM (por si le descubren). El Raven ha sido construido específicamente para esta función, así que no dejes la base sin uno de ellos, incluso unos cuantos. Elimina un Raven enemigo nada más verlo, porque más adelante podría estar espiándote sin que te dieras cuenta, incluso desde el principio.



Un pequeño y veloz mech puede explorar muchos acres de terreno en poco tiempo.

APOYO

El apoyo puede decidir el éxito o el fracaso de un asalto. Sólo unos cuantos mechs han sido construidos específicamente para esta función (Catapulta, Jaggermech), aunque muchos de ellos pueden llevar a cabo este papel, sobre todo los que tengan armas de largo alcance, preferiblemente LRM. Los cañones automáticos son muy precisos y los PPC también son buenos, aunque los LRM son los mejores, ya que cuentan con el alcance necesario y pueden atravesar montañas. Lo mejor es que siempre tengas un grupo de dos y al menos un mech adicional para defenderlos, porque los mechs de apoyo no pueden defenderse muy bien a corto alcance. Nunca los acerques demasiado al blanco, ya que quedarían demasiado expuestos. Uno de los mejores aspectos del juego es que puedes ordenar a tus mechs que se mantengan a cierta distancia del blanco, lo que te permite controlarlos mejor.



Cuando realices tareas de apoyo, mantén siempre las distancias.



LA CAMPAÑA PASO A PASO (CARVER V CAMPAIGN)

MISIÓN 1
SCOUTING PATROL



Se trata de una sencilla misión que a modo de tutorial te introduce en el juego y te enseña las funciones más básicas. El primer objetivo consiste en investigar el aeropuerto abandonado que se encuentra a pocos metros de donde se hallan tus tres unidades. Para ello basta con avanzar hasta el punto verde indicado en el mapa. El segundo objetivo consiste en destruir el hangar. Una vez lo hayas demolido deberás avanzar hacia el norte y acabar con las unidades enemigas que allí te esperan. No encontrarás demasiada oposición. Una vez hayas reparado tus unidades (si lo crees oportuno) sigue en dirección norte y destruye el resto de la resistencia enemiga. Para finalizar la misión dirige a los Mechs hasta el punto de extracción. Encontrarás alguna que otra emboscada pero nada que tus unidades no puedan solucionar.

MISIÓN 2
REACQUISITION: BASE GEMINI

Avanza y captura el edificio principal de la base que hay enfrente. El próximo objetivo consiste en destruir todos los enemigos que se encuentran en la base Gemini, situada al sur del mapa. Antes de dirigirte hacia allí, construye un camión de reparación. Como aperitivo, deberás enfrentarte a la auténtica oleada de enemigos que intentarán bloquear tu avance hacia esta posición. En cuanto superes su acoso, detente cerca de la base y repara tus Mechs. Para introducirte en la base, destruye en primer lugar todas las torretas de defensa y luego ocúpate de los Mechs enemigos. Después hazte con el edifico de control general, repara de nuevo tus unidades y dirígete hasta la base Gemini, al norte del mapa. Ésta se encuentra fuertemente protegida por cuatro torretas en la entrada y varios Mechs en su interior. Para finalizar la misión, destruye la puerta de entrada a la base y hazte con todos los edificios enemigos.



MISIÓN 3
AMBUSH & ACQUIRE: MOBILE HQ

El primer objetivo de la misión consiste en destruir los depósitos de combustible. Crea un camión de reparación y dirige todas tus tropas hacia el norte hasta llegar al punto uno del mapa. Destruye los pequeños brotes de resistencia que allí te esperan y luego vuela por los aires los tanques de combustible, pero hazlo desde una distancia prudencial, ya que la onda expansiva de la explosión podría acabar con tus mechs de un plumazo. Repara tus mechs, destruye el resto de enemigos de la zona y luego tómate tu tiempo en caso de que sea necesario hacer nuevas reparaciones.

Luego dirígete hacia el sur, donde, tras destruir un par de Mechs enemigos, podrás hacerte con el "Vehículo Móvil HQ". Dirígete hacia el norte hasta llegar a una enorme base enemiga. Destruye primero las torretas y luego los mechs que hay en el interior. Hazte con la factoría de armas. Repara tus unidades, crea una torreta de defensa en la puerta de la base y prepárate para resistir el asalto de una oleada de unidades enemigas. Cuando acabes con todas ellas habrás finalizado la misión.



MISIÓN 4
SEARCH & DESTROY: BANDIT CONVOY

Dirige el grueso de tus tropas hasta el punto verde indicado en el mapa. Una vez allí, destruye el convoy de vehículos enemigos que se dirigen hacia la base y da buena cuenta de los numerosos mechs que por allí pululan. Luego construye un camión de reparación, vuelve a reparar tus unidades, acércate a la base enemiga y acaba con las torretas de defensa. Hazte con todos los edificios del interior y sigue avanzando hacia la izquierda del mapa a la vez que acabas con todas las unidades enemigas que aparezcan. Repite la misma operación cuando llegues a la siguiente base y después dirige tus tropas hasta el punto tres del mapa. Tras llegar a la base y limpiarla de escoria enemiga, hazte con la fábrica de armamento. Repara de nuevo tus mechs y dirígete hacia el punto cuatro del mapa. Cuidado, ya que serás atacado de nuevo por varios mechs y helicópteros enemigos. En cuanto llegues a la zona 4 tu misión habrá finalizado.



MISIÓN 5
NIGHTS OPS: LIO RAID

Aquí el nivel de dificultad ya es ligeramente superior, ya que la misión transcurre en la oscuridad más absoluta. Dirige tus tropas al punto 1 del mapa y destruye los tanques de combustible manteniendo una distancia prudencial. A continuación construye un camión de reparación y dirígete hasta el punto número 2 en el que encontrarás una base fuertemente protegida por varios carros de combate y lanzadores de cohetes.

Acaba con ellos y hazte con la fábrica de armas. Repara las unidades averiadas y vuelve a ponerte en marcha. Tras cruzar un puente fuertemente protegido por torretas auto-cañón, dirígete hasta el punto 3 del mapa. Un mech muy poderoso te espera en la base situada en ese lugar. Derrótale y apodérate después del edificio de reparaciones. Repara tus unidades y dirígete hacia el sur hasta llegar al punto 4 del mapa. Se trata de otra enorme base cuya única entrada está situada a la izquierda de las mura-



llas. Se encuentra protegida por múltiples torretas, aunque en su interior apenas encontrarás resistencia. Deberás apoderarte del complejo de prisiones y reparar tus unidades. La misión finalizará en cuanto alcances el punto 5.

MISIÓN 6
DEFENSIVE COUNTER: BASE ARIES

Se trata de una misión en la que deberás defender una base de las constantes envestidas enemigas al más puro estilo *El Álamo*. Empieza por llevar tus tropas al punto 1 del mapa y distribúyelas de manera que el cuartel general quede perfectamente protegido. Crea un camión de reparación así como un par de torretas de artillería y sitúalas alrededor del cuartel general. Tras recibir las dos primera oleadas de unidades enemigas, repara tus mechs y prepárate para recibir una tercera oleada, esta vez bastante más numerosa. Repara de nuevo tus mechs y disponte a resistir dos nuevas oleadas, la segunda de ellas especialmente dura. Repara tus mechs y dirige todas tus tropas a la derecha de la base donde recibirás el ataque de cuatro Mechs enemigos. Tras acabar con todos ellos habrás completado la misión.



MISIÓN 7
SECTION OCCUPATION: GARRISON

Una misión muy sencilla. Dirige todas tus unidades hasta el punto uno del mapa. Cuando llegues a la base enemiga encontrarás una resistencia brutal. Acaba con todos los enemigos y entra en la base para hacerte con los cuarteles Liao. Ahora construye un camión reparador y repara tus unidades y dirígete hacia el punto 2 del mapa, en el que deberás destruir una base química. Ésta se encuentra protegida por torres láser y varios mechs enemigos. Acaba con ellos, destruye la base química y dirígete hasta el punto 3 para finalizar la misión. Por cierto, si quieres lograr dinero extra acaba con absolutamente todos los enemigos del mapa.



MISIÓN 8
COMBAT RESCUE: CLAYMORE

La dificultad de esta misión radica en que sólo dispones de tres unidades para completarla y encima no puedes recibir ningún tipo de ayuda externa ni reparar tus mechs. Empieza por dirigirte con tus unidades al punto 1 del mapa. No te precipites y mantente cerca de la costa costera, ya que así podrás eludir la mayoría de enemigos, algo que resulta muy recomendable en una misión como ésta. Antes de llegar a la base del número 1 deberás destruir una minúscula base que no te creará más problemas que una piedra en el zapato.

Una vez en el punto 1, enfréntate al pequeño grupo de mechs y carros enemigos que allí te esperan y acaba con la torre de control de trafico aéreo. Ahora ya dispondrás del suficiente dinero como para crear un camión de reparación. Tras reparar tus unidades dirígete al punto 2 del mapa y una vez allí espera a recibir nuevas órdenes. Éstas serán que ahora debes destruir la torre de control Beta que se encuentra en el lejano punto número 3 del mapa. Por suerte, no hará falta que te desplaces hasta allí, bastará con que ordenes un ataque aéreo para que tus aviones destruyan la torre de control y asunto zanjado. Para finalizar, dirígete al punto de extracción.



MISIÓN 9
BREACH: BANDIT HEADQUARTERS

El primer objetivo consiste en capturar la fábrica de armamento, pero el problema es que ésta se encuentra muy alejada de nuestra posición inicial, en el otro extremo del mapa. Así que deberemos cruzar un vasto escenario infestado de tropas enemigas. Para sortear la mayoría de ellos, empieza por dirigirte a la izquierda y luego sigue recto hasta llegar al punto 1 del mapa. La base se encuentra prácticamente desierta, con lo que hacerte con la fábrica de armas no te resultará ningún problema. Construye un camión de reparaciones y luego repara todas tus unidades.

El siguiente objetivo consiste en destruir los depósitos de combustible de la refinería que se encuentra al sur del mapa (número 2). Afortunadamente, no tendrás que desplazarte hasta allí, bastará con que ordenes un par de ataques aéreos encima de la refinería y misión cumplida. El tercer y último objetivo consiste en destruir los restos del trasbordador Bandit, que se hallan en el punto número 3 del mapa. No hay ningún secreto: destruye primero las torretas láser que protegen la base y luego acaba con todos los mechs enemigos. Para finalizar, destruye los restos del trasbordador y dirígete al punto de extracción.



MISIÓN 10
LIBERATE: GULAG

Puede parecer una misión sencilla, pero se desarrolla en un escenario muy extenso y de tortuoso diseño. Deberás recorrer grandes distancias, con lo que aumenta el número de enemigos a que deberás enfrentarte. Empieza por desplazar tus unidades





hasta el punto 1 del mapa, una zona en que la concentración de tropas enemigas es bastante alta. Luego construye un camión reparador y recupera la energía de tus unidades. Instala un par de cañones de artillería alrededor de la base. Pronto llegarán los refuerzos que vienen a recoger a los prisioneros aliados y tú deberás protegerlos del ataque de los helicópteros y mechs enemigos. Luego repara tus mechs y dirígete al punto 3, en el que encontrarás una base que deberás limpiar de torretas antiaéreas. Dirige tus mechs al punto de extracción y habrás finalizado.

MISIÓN 11
FACILITY ASSAULT: HIJACK



Dos mechs solos ante el peligro. Así es como se podría titular esta difícil misión, ya que dispones de tan sólo dos unidades para solucionar todo el embrollo. Paciencia: empieza avanzando hacia el norte, destruye los dos barcos que aparecerán por la izquierda y luego avanza hasta encontrarte con la primera base enemiga que se encuentra abandonada. Destruye la torre que hay a la derecha y luego hazte con la torre de control.

Ahora sigue en dirección norte. Tras eliminar dos mechs y destruir otra torre, pégate al flanco derecho de la pantalla y avanza hasta llegar al punto número 1 del mapa. Se trata de una base en la que no encontrarás la más mínima resistencia. Apodérate de la fábrica de armas y de los otros edificios de la base. Haz lo mismo con la pequeña base de la izquierda y luego cruza el puente otra vez a la izquierda. Tras llegar al otro lado, termina con las torretas de misiles de la primera base y apodérate de todas las estructuras. Dirígete hasta el punto número 2 del mapa y, tras llegar a la base, destruye todas las torretas de misiles del exterior. El siguiente paso es limpiar de mechs rivales el interior del edificio y hacerte con la fábrica de armamento. Sal de la base y dirígete hacia el sur hasta el punto número 3. Destruye todas las torretas que protegen la base, limpia el interior y... ya está, acabas de apoderarte del cuartel general de los Steiner. Para finalizar, dirígete a la zona de extracción, que está situada en el punto 4.



MISIÓN 12
MOBILE INTERCEPT: KILLDEER

Una peculiar misión en la que deberás limpiar el mapa de la presencia de cuatro convoyes de vehículos enemigos. Para acabar con el primero, dirígete a la derecha de la carretera y elimina la decena de vehículos, helicópteros y mechs enemigos que allí encontrarás. Sigue por la carretera hasta llegar a una base situada en la zona oeste del mapa. Límpiala de escoria enemiga, crea un camión de reparaciones y repara tus maltrechas unidades. Tras unos minutos de espera aparecerá el segundo convoy por la carretera del este. Destrúyelo. Después repara de nuevo tus unidades y dirígete hacia la derecha del mapa, donde encontrarás el tercer convoy. Cuidado, ya que éste está siendo escoltado por cuatro poderosos mechs. Tras su destrucción, vuelve a hacer reparaciones (crea un segundo camión de reparación si hace falta) y dirígete de nuevo a la derecha. El cuarto y último convoy podrás destruirlo sin ningún tipo de dificultad, ya que sólo lo protegen dos mechs y unos pocos carros de combate. Ya sólo queda dirigir tus tropas al punto de extracción.



MISIÓN 13
REMOTE ASSAULT: ECLIPSED

Se trata de una larga misión en la que deberás realizar cinco objetivos principales. El problema es que deberás hacerlo sin reparaciones o ayuda externa. Para empezar, dirígete al punto 1 del mapa. Para llegar a él deberás dar un rodeo. Te toparás con un par de pequeñas bases enemigas que seguro que destruyes sin mayor problema. Luego sigue avanzando por la derecha. Cuando llegues a la base con las dos enormes antenas trasmisoras, destruye primero las torretas auto-cañón y luego ocúpate de las dos antenas. El siguiente objetivo es más sencillo. Dirígete hasta el punto 2 del mapa y apodérate de la fábrica de armamento. Solo encontrarás un carro de combate protegiéndola. No pierdas tiempo y dirígete al punto 3. Tras eliminar un par de mechs y a una multitud de soldados enemigos podrás apoderarte de la segunda fábrica de armamento. Ahora dirígete al sur del mapa (punto número 4). Se trata de una enorme base en la que deberás realizar los dos últimos objetivos de la misión: capturar la última fábrica de armamento y destruir la nave Davion. Entra por la derecha de la base. Tras destruir al par de minúsculos mechs que te saldrán al paso, hazte con la fábrica. A unos pocos metros de allí se encuentra la Davion. Podrás volarla en pedazos sin encontrar ningún tipo de resistencia. Para finalizar, reúne las unidades que hayan sobrevivido (todas, si lo has hecho correctamente) y dirígete al punto de extracción.







MISIÓN 14
COVER OPS: ORBITAL

Una misión de infiltración en la que la velocidad de acción resulta un factor determinante. Para ello es recomendable hacerse con dos mechs cuanto más ligeros y maniobrables mejor. En cuanto empieces, dirígete hasta el punto 1 del mapa. Tras destruir un mech enemigo, hazte con el centro de operaciones situado en el centro del pueblo: allí recibirás nuevas órdenes. En concreto, te ordenarán que localices y destruyas cuatro centros orbitales distribuidos a lo largo y ancho del mapa.

El primero se encuentra al norte de tu posición actual. Avanza pegado a la parte derecha del mapa. Cuando llegues a la base, dispara desde lo alto a los depósitos de combustible y luego al centro orbital. Si lo haces correctamente y no entras en la base, sólo encontrarás la resistencia de un par de mechs. El segundo objetivo se halla al oeste del mapa, al otro lado del río. Para llegar a él deberás cruzar un puente fuertemente protegido por ambos lados. Utiliza la velocidad de tus mechs para desplazarte todo lo rápido que puedas. Cuando llegues al puente no destruyas los cañones que lo protegen, sencillamente hazte con el edificio que controla los mismos y repite la misma operación en el otro extremo.

Ahora dirígete al sur. Tras destruir los cañones y los mechs que protegen la base, destruye el cañón orbital de encima de la colina. El cuarto cañón se encuentra cerca del extremo norte del mapa, justo encima de un islote de muy difícil acceso. Pégate al lado izquierdo del mapa y, tras llegar a la base que se encuentra más al norte, destruye los depósitos de combustible de la misma y luego acaba con los pequeños brotes de resistencia. Cruza el río por el pequeño y casi invisible paso de arena. Alcanzarás el lugar en que se encuentra el cañón y podrás destruirlo. El último de los cañones está situado encima de una plataforma móvil que encontrarás cerca de la base indicada con una B en mapa. Destrúyelo y dirígete a toda velocidad hasta el punto número 6 para la extracción.

MISIÓN 15
FACILITY ASSAULT: LEGION

Una tarea muy fácil en la que deberás ejecutar una orgía de destrucción. Deberás crear un ejército de mechs lo más poderoso posible y enviarlo en dirección al punto 1. Deberás avanzar por el margen derecho hasta que alcances la primera base. Una vez allí, masacra primero los mechs enemigos y luego destruye los edificios más importantes. Luego sigue hacia el norte. Tras llegar al primer objetivo, destruye la legión de tanques que defienden la ciudad. Ha llegado el momento de crear un camión de reparación y poner de nuevo a tu tropa en forma. Destruye los tres complejos militares del norte de la cuidad. Dirígete hacia el punto de extracción que se encuentra a la derecha del mapa y misión cumplida.

MISIÓN 16
ACQUISITION: BASE HERMES

Otra misión relativamente sencilla. El primer objetivo no representa ninguna dificultad, dirígete al norte, destruye un par de helicópteros enemigos y apodérate del edificio de control de censores. Luego pégate a la derecha del mapa y dirígete de nuevo al norte hasta llegar al punto 2. En cuanto lo alcances, destruye todas las defensas de la base. Para ello deberás hacerte con las torres de control y utilizarlas en beneficio propio. Ahora crea un camión de reparaciones y repara todas tus unidades, ya que se acerca una terrible invasión enemiga. Tras unos minutos de tensa y larga espera, aparecerán unos 30 vehículos enemigos que intentarán acabar con tus Mechs. Impídelo a toda costa. A partir de ahora, se trata simplemente de acabar con todos ellos y dirigirte al punto de extracción.



MISIÓN 17
HONOR GUARDS

Una tarea de escolta en la que tu primer objetivo será trasladar a Jasón Cho a un lugar concreto del mapa (se realiza de forma automática) para, una vez allí, eliminar el numeroso ejército de mechs que pululan por la isla. Para conseguirlo, empieza por eliminar primero los mechs más poderosos, los de tipo Zeus o Highlander, y luego ocúpate de los más pequeños. Un truco muy útil es apuntar con todos tus mechs simultáneamente a un mismo objetivo, de esta forma el poder de destrucción se multiplica.





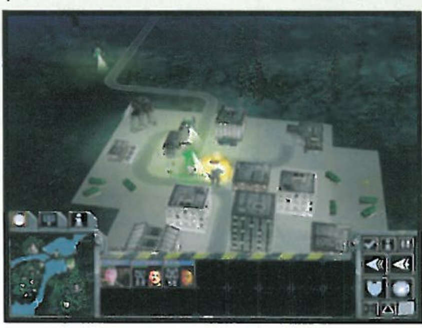


Serás atacado por dos poderosos contingentes enemigos, ambos formados por todo tipo de Mechs y helicópteros de guerra pesados. Pero no te preocupes, si has realizado correctamente la selección de tus mechs, podrás despachar a tus rivales sin mayor problema. Una tercera embestida de menor intensidad aparecerá por la izquierda del mapa. Cuando acabes con ellos, surgirá un grupo de transporte aliado al noroeste del mapa. Dirígete hacia ellos y espera a que aparezca un numeroso grupo de mechs enemigos. Destrúyelos todos y habrás completado la misión.

MISIÓN 18
DEFENSIVE COUNTER: BANNIKBURG

Otra misión tipo *El Álamo*, pero esta vez a lo bestia. Deberás defender la enorme base Bannikburg del asedio enemigo. Avanza hacia el norte y elimina cualquier tipo de escoria enemiga que te encuentres por el camino. Cuando llegues al primer puente, apodérate de la planta de recuperación y asegúrate de que todos tus mechs están en perfecto estado y listos para el inmenso tute que les espera.

Avanza de nuevo hacia el norte y haz volar por los aires unos depósitos de combustible que encontrarás a la derecha del mapa. Hay un total de tres bases enemigas en este sector, captúralas todas evitando a toda costa destruir alguno de los edificios Luego cruza el puente de la parte derecha del mapa para volver a la zona sur y hazte también con todas las estructuras enemigas que vayas encontrando. Vuelve a ponerte el mono de mecánico y realiza las necesarias reparaciones, porque en cuanto acabes vas a recibir cuatro embestidas enemigas como nunca antes has visto. Serán especialmente duras la segunda y la tercera. Una de las claves para sobrevivir a este infierno es asegurarte de que el camión de reparaciones está cerca de tus mechs y puede repararlos en un santiamén cada vez que sufren desperfectos. Si tus unidades resisten lo suficiente, superarás esta comprometida misión.



MISIÓN 19
MOBILE ASSAULT: MT. CHO



Una misión nocturna que consiste en sembrar la destrucción y el caos en las compactas filas enemigas. Se trata de destruir las múltiples unidades que encontrarás repartidas a lo largo del mapa, con lo que en esta ocasión los objetivos no están indicados. Nada más iniciar la misión, avanza hacia la derecha del mapa y destruye los carros de combate y los mechs enemigos que se aglomeran en los alrededores. Luego devasta los dos complejos industriales de la base y sigue hacia el sur del mapa hasta que topes con otra ciudad de muy respetables dimensiones. Encontrarás gran cantidad de mechs patrullando por la zona. Dedica el tiempo que haga falta a destruirlos y no olvides hacer reparaciones tras cada encuentro. Destruye los cinco aviones militares y recupera todas las edificaciones que puedas en esta zona. Ahora sigue hacia el sur. Encontrarás una base con un enorme depósito de combustible. Destruye primero los mechs y vehículos enemigos y luego recupera la fábrica de armamento. Arregla tus mechs y retrocede hacia el norte hasta llegar de nuevo al punto número 2. Una vez hayas destruido una tercera parte de las fuerzas enemigas presentes en la isla (se te indicará en cuanto lo consigas), habrás completado la misión.

MISIÓN 20
COMBAT RECOVERY: DROPSHIP

El primer objetivo de la misión es sencillo: desplaza todos tus mechs y sitúalos en las inmediaciones de la nave Davion. Encontrarás dos grupos de mechs rivales que intentarán detenerte, pero se trata de unidades muy débiles y dotadas con armamento de saldo. Una vez llegues a la nave, crea un camión de





reparación y repara tus unidades antes de conducirlas al punto número 2 del mapa.

Se trata de una prisión custodiada por tres poderosos mechs. Destrúyelos y apodérate de ella. Repara de nuevo tus mechs (crea un segundo camión de reparaciones si hace falta) y dirígete hacia la zona sureste del mapa. Avanza con cuidado, ya que esta zona está llena de minas y te podrían dar más de un disgusto. Una vez llegues a la altura del cañón orbital, ábrete paso dando buena cuenta de los numerosos mechs que lo protegen y luego encárgate del cañón. Repara tus mechs y dirígete a la base situada en el extremo norte de la pantalla. Allí encontrarás una base móvil con el cañón orbital encima: encárgate primero del pequeño grupo de mechs enemigos y luego da buena cuenta del cañón. Repara de nuevo tus mechs y dirígete hasta el extremo izquierdo de la pantalla, donde hallarás otro cañón orbital móvil. Hay varios mechs protegiéndolo, así que acaba con ellos y luego destruye el cañón. Para finalizar, dirígete al punto de extracción, que está situado en la nave Davion.

MISIÓN 21
NIGHTS OPS: SCORPIO



Otra misión nocturna. Sólo hay un objetivo principal: llegar al punto de extracción que se encuentra al otro extremo del escenario en menos de 17 minutos. Para ello, antes de iniciar la misión escoge tres Mechs que sean veloces. Una vez empiece el embrollo pégate a la banda derecha del mapa y dirígete hacia el norte hasta llegar a la altura de la base enemiga. Destruye los pocos focos de resistencia que allí te esperan y antes de abandonar la base puedes destruir algunas de las principales edificaciones de la base (depósito de combustible, el generador de energía) y captura la fabrica de armas. Son objetivos que, si bien no resultan necesarios para completar la misión, sí que te aportarán dinero extra.

Debes saber también que el interior de la base está plagado de minas. Además, hay seis mechs enemigos dispuestos a amargarte el día. Así que ándate con pies de plomo. Tras tu visita a la base enemiga, dirígete al punto 1 de extracción. Allí te esperan tres mechs con muy malas pulgas. Una vez hayas acabado con ellos, habrás completado la misión.

MISIÓN 22
BAXTER´S GAMBIT



Una misión de constantes confrontaciones. Puedes acumular un máximo de 380 toneladas. Elige dos Zeus, un Atlas y otro par de Vultures y tendrás una perfecta combinación de potencia y velocidad. La misión empieza de forma bastante particular: una descomunal muralla de enemigos dotados de torretas láser y misiles rodea tu ejército. Lo mejor es salir por la tangente: dirígete a la derecha, destruye las torretas láser y derriba los dos muros que bloquean la salida. Una vez fuera, toparás con cuatro mechs enemigos que deberás destruir. Construye un camión de reparaciones y repara tus mechs. Ahora dirígete hacia el este (cuidado, la zona está llena de minas), cepíllate el inmenso enjambre de mechs que se te va a venir encima y luego repara tu ejército, o lo que quede de él.

Después pégate al lado derecho del mapa y sigue hacia el norte. Cuando llegues al río observarás que hay un pequeño paso de arena en el agua. Crúzalo y prepárate para recibir una calurosa bienvenida a cargo de la formidable guardia de Liao. Tras acabar con todos ellos (con toda probabilidad habrás perdido a la mitad de tus efectivos), destruye el palacio de Liao. Para finalizar, dirígete a toda prisa al punto de extracción situado al norte (el punto 3) y tu misión habrá finalizado.



MISIÓN 23
LIBERATE: STARPORT



Avanza unos metros. Cuando llegues al acantilado, empieza por destruir los cinco cañones con misiles situados en la cima y luego ocúpate de los cuatro Mechs Razorback. Luego sigue por el desfiladero en dirección sur utilizando toda la velocidad de tus mechs. Llegarás a un puente custodiado por dos mechs enemigos. Crea un camión de reparaciones y vuelve a poner todas las piezas en su sitio. Después sigue hacia el sur, siempre con tus mechs pegados a la orilla del mar. Encontrarás unas cuantas plataformas móviles de misiles que no supondrán ningún problema. Cuando llegues a la cercanía de la enorme base, detente y repara tus mechs. En el interior de la base te espera una emboscada de más de 20 unidades, y uno de los objetivos de la misión es eliminarlas a todas. Una buena táctica consiste en utilizar el mech más pequeño como anzuelo y de esta manera ir haciendo que las unidades enemigas se separen para destruirlas una por una. Cuando tus mechs se encuentren muy averiados, retírate de nuevo al exterior de la base, repáralos (en esta misión tienes dinero de sobra) y vuelve de nuevo a la carga. Repite la mecánica hasta limpiar por completo la base. Repara de nuevo tus unidades y prepárate para recibir el ataque de las fuerzas de apoyo Steiner. Se trata de varias embestidas formadas por poderosos mechs Highlander y carros de combate. Si vas reparando todas tus unidades regularmente no tendrás ningún tipo de problemas para acabar con todos ellos y en consecuencia finalizar la misión.

MISIÓN 24
OPERATION GOLIAT

Ésta es la misión en la que deberás manejar más mechs simultáneamente. Como siempre, empieza por elegir un grupo equilibrado, con la dosis justa de potencia y movilidad. El primer objetivo del mapa consiste en destruir el edificio Steiner principal en un ataque en el que puedes contar con el apoyo de otras tropas aliadas. Dirígete a la base y acaba primero con todos los mechs y lanzaderas de misiles que hay en la entrada. Luego crea un camión de reparaciones y repara los mechs que estén en peor estado. Cruza la zona interior de la base (que estará limpia de todo enemigo gracias a los aliados) hasta llegar al complejo del estado mayor. Destruye los más de veinte edificios que lo forman y luego prepárate para recibir la visita del malvado David Renart y sus secuaces. Tendrás que derrotar a un poderoso ejército de mechs formado exclusivamente por Atlas y Highlanders. Para finalizar la misión y el modo campaña de *MechCommander 2*, dirígete al punto de extracción. Bueno, eso era todo, ¿cómo se te ha quedado el cuerpo tras esta orgía de fuego y acero?



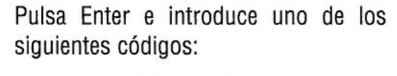


El doctor Tahúr vuelve a abrir su consultorio. Sois muchos los que os amontonáis en la sala de espera, así que si no aparecen aquí, tendrás que esperar al mes que viene para ver publicados los trucos de ese juego que te trae a mal traer.

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

Pulsa Enter e introduce uno de los siguientes códigos:

feeling fine	Da moral a tus unidades
there is no spoon	Todas las unidades disponibles
free gold	Aumenta el oro al máximo
hoody hoo	+10 en todo
ovepopulation	Permite crear más ejércitos
speed it up	Construcción más rápida
yeahbam	Ganas la misión
faction free	Permite crear unidades de cualquier facción
unpleasant dreams	Cataclismo
show supply	Muestra las zonas de suministro
show control	Muestra las zonas de control
show grid	Muestra la cuadrícula del mapa
samurai dragon (nombre de la ciudad)	Un dragón protegerá la ciudad que indiques
show guard	Muestra las zonas de guardia
show population	Muestra las zonas con límite de población
show damage	Muestra los puntos de ataque
show health	Muestra la salud de las unidades
show detection	Muestra las zonas de detección
show fog	Revela el mapa
show types	Muestra todos los tipos de terreno







ECONOMIC WAR



Pulsa Enter para abrir la consola de trucos, introduce el código que quieras y vuelve a pulsar Enter.

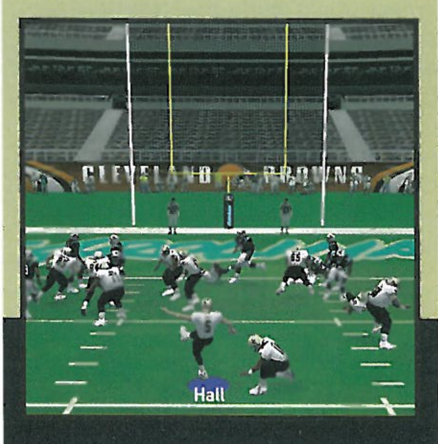
redemption	La hostilidad de los demás países se reduce y se queda al nivel de los tres primeros escenarios.
beauty	Los demás países se muestran amistosos.



THE CORPORATE MACHINE

En el modo para un solo jugador pulsa el tabulador, escribe los siguientes códigos y a continuación pulsa Enter.

hitmeagain	Obtienes una tarjeta de acción
upmysleeve	Obtienes todas las cartas
impressme	Termina el desarrollo del proyecto actual
zeropercentinteres	Consigues 10.000.000 de dólares
nomoneydown	Consigues 100.000.000 de dólares
feelthatmojorising	Consigues 10 unidades de cada recurso
ldkfa	Consigues 99 unidades de cada recurso



MADDEN NFL 2002

Ve a Opciones/Códigos Secretos e introduce los siguientes códigos:

GOLDENGOLD	Desbloquea todos los equipos clásicos
WILD CARD	Desbloquea el equipo de los Raiders de 1972
PICKEDOFF	Desbloquea el equipo de Cowboys de 1972

OPERATION FLASHPOINT

Recargar municiones
En el segundo nivel de la campaña, cuando el oficial grite "¡go, go, go!" escribe inmediatamente "moreammo" y recargarás automáticamente todas tus armas.

Durante el juego, pulsa la tecla mayúsculas izquierda y la tecla [–] del teclado numérico. Suéltalas y escribe uno de los siguientes códigos:

savegame	Guardar la partida
endmission	Acabar la misión

Procede del mismo modo en la pantalla del menú principal para introducir el siguiente código:

campaign	Desbloquea los niveles
iwillbetheone (al comenzar un nivel)	Invulnerabilidad

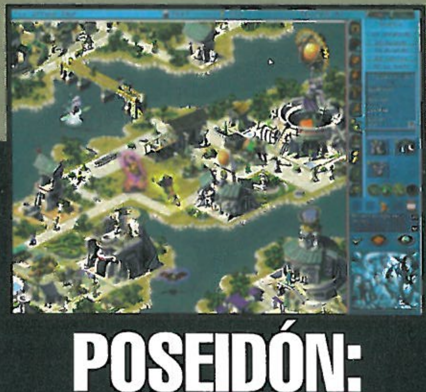


TORRENTE, EL JUEGO

Introduce durante el juego los siguientes trucos:

aupatleti	Invulnerabilidad
paradaconpaquete	Munición ilimitada
culabrises	Todas las armas
daquiuste	Pasar de fase
kong	Personaje más grande
nano	Personaje más pequeño





POSEIDÓN: SEÑOR DE LA ATLÁNTIDA

Pulsa Ctrl + Alt + C e introduce luego uno de los siguientes códigos:

mammaldrome	Llena el granero cada tres meses
atlasthegreat	Atlas te ayuda a construir más rápido
soundFrags	Los animales hacen ruidos extraños cuando los matan
seasick	Multiplica por 10 el pescado de tu granero
hotlava	Ataque con bola de fuego



ANACHRONOX

ACTIVAR EL MODO DE TRUCOS
Edita el archivo \Anachronox\anoxdata\CONFIGS\Default.cfg. En la línea "set debug 0" cambia el 0 por un 1. Después inicia el juego y abre la consola pulsando la tecla [º]. Introduce el código "invoke 1:86".

MODIFICAR LA VELOCIDAD DEL JUEGO
Edita el archivo de configuración igual que antes, pulsa la tecla [º] para abrir la consola y escribe "timescale X". Si X es mayor que 0 y menor que 1, el juego se ralentiza; si es igual a 1, la velocidad es la normal; si es mayor que 1, aumenta la velocidad.

Todo sobre el juego on line

ARENAS MOVIDITAS

Speedball regresa y lo hace on line



Los ingleses Bitmap Brothers, autores de *Z: Steel Soldiers*, trabajan en una nueva versión de *Speedball*, un juego de deportes futurista muy bestia que crearon años ha para el Commodore Amiga y que tuvo una segunda entrega. El nuevo título de la serie se llama *Speedball Arena* y está basado en el juego *on line* por equipos. El deporte del juego, una versión futurista y violenta del fútbol, será igual de brutal, rápido y libre de restricciones que en las dos versiones anteriores, pero el juego en equipo se parecerá más al modo de capturar la bandera que a una partida de fútbol convencional. Podrás entrenar a tu equipo en el modo para un solo jugador y competir *on line* con y contra otros jugadores. El juego ofrecerá 30 escenarios, torneos *on line* esponsorizados, un chat y la posibilidad de crear clanes y transferir jugadores entre equipos locales y equipos *on line*. Habrá un nuevo sistema de clases con nuevos movimientos tanto generales como específicos de cada clase. El juego podría estar finalizado para las Navidades del 2002.

Si el fútbol americano te parece fuerte, espera a ver *Speedball Arena*.



DESEMBARCO DE EVERQUEST

EverQuest, a la conquista de Europa

Tras el fiasco de la primera edición europea de la Fan Faire de *EverQuest*, finalmente cancelada hasta nuevo aviso, Sony Online Entertainment y Ubi Soft han decidido hacer todo lo posible para que "crezca la presencia del juego en Europa". Y han empezado anunciando que el juego dispondrá a finales de este año de servidores en el viejo continente. Los primeros estarán en el Reino Unido y ofrecerán a los aficionados europeos la ventaja de un *lag* (desfase) mucho menor.

Mientras tanto, puedes descargarte gratuitamente desde el servidor del juego, siempre que estés inscrito, una nueva zona jugable llamada Stonebrunt Mountains. La cordillera Stonebrunt está situada en el continente de Odus y en ella viven los Kejeka. La zona añade nuevas áreas de exploración al juego, además de una serie de nuevas búsquedas pensadas para jugadores de nivel medio. Ubi Soft tiene previsto publicar *EverQuest: Shadows of Luclin*, la tercera expansión del juego, en diciembre.

CLANES DE LA RED

GQC

Los del clan GQC (Gore Quake Clan) llevamos muchos años en esto del *Quake*. Somos el clan más antiguo de España (se fundó el 27 de agosto de 1997) y desde entonces llevamos dando guerra y aguantando al pie del cañón. Hemos sido semifinalistas en tres ocasiones en ligas tan importantes como la LEQ (Liga Española de *Quake*), y este año hemos quedado terceros de España en la SQ3L (la liga de *Quake 3* más famosa). Muchos de nuestros jugadores han representando al clan GQC en todas la ediciones de la Campus Party. Este año uno de nuestros jugadores, Curt, ha llegado a la final del *Quake 3*, modalidad FFA (Free For All).

http://www2.area66.com/clanes/gqc

XAMAX

El primer clan dedicado a *Black & White* en España se creó el pasado mes de abril y cuenta con 21 "dioses". Se llaman XaMaX y su web está todavía en construcción. Muy preocupados por mejorar las partidas de *B&W* en Internet, proponen jugar por tiempo. Por ejemplo, ganaría el clan que durante 1 hora hubiera conseguido más devotos. Serían partidas rápidas y con créditos, ya que les parece que es casi imposible terminar una partida en 1 hora. Las secciones que tendrá su web serán Criaturas (en honor a todas las criaturas del clan), Chorradas (capturas e historias, La cantina (foro) y El Olimpo (resultados de partidas contra otros clanes).

http://xamax.bwcenter.com/

TRABAJO EN EQUIPO

Acción multijugador en Team Factor



A ***Counter-Strike*** **le sale competencia. Atención a *Team Factor*.**

Team Factor es uno de los juegos de acción multijugador más esperados para esta temporada. Estará basado en equipos, a lo *Counter-Strike*, e incluirá algunos elementos de rol en su jugabilidad. Inspirado en las operaciones militares secretas, este juego de los checos 7FX te permitirá elegir entre tres equipos, OTAN, Rusia y un tercero formado por países como Israel o China. Una vez hayas seleccionado tu equipo, deberás decidirte por uno de los cuatro personajes que lo forman, soldado, especialista, explorador o francotirador, cada uno con sus propias habilidades. Dependiendo de la evolución de tu personaje en el juego, tendrás acceso a un mayor número de armas y aparatos exclusivos. El arsenal que ofrece el juego es impresionante: pistolas, rifles, escopetas, granadas y metralletas, hasta un total de 40 armas diferentes. El historial de tu personaje quedará registrado en el servidor del juego, por lo que será reconocido inmediatamente por los demás jugadores. El juego soportará hasta 60 jugadores en red o Internet.

HIJO DEL CAOS

El universo de Edge of Chaos, on line y gratis

Si te ha gustado *Independence War 2: Edge of Chaos*, ve corriendo a su web oficial, www.edgeofchaos.net. Allí encontrarás un vínculo para jugar *on line*, previo registro pero sin pagar un duro, a *EOC Online*, un juego de estrategia y combate espacial multijugador basado en turnos y ambientado en el universo de *Edge of Chaos*. Podrás elegir una facción y formar equipo con tus compañeros para combatir nave contra nave con jugadores de todo el mundo. Tu único objetivo será destruir a tus enemigos y podrás sumarte al juego siempre que quieras. La partida sólo se reiniciará cuando una de las facciones domine la galaxia.



EOC Online **abre el universo de *Edge of Chaos* al juego en Internet.**

VALVULINI

Los Valvulini somos un clan cántabro de 20 miembros y destacamos por nuestra gran calidad y por nuestros años de experiencia en el *Counter-Strike*. Somos del Racing de Santander, somos una familia muy unida e inigualables. Los dos cabecillas pensantes son Floppy y Slaught, los mejores jugadores de este clan radikal. Tenemos a jugadores tan buenos como Terminator, Keops, Apocalipsis, Padrino y Spiko. Como suplentes tenemos a ratini, oneyebrow y suicida, además de muchos otros. Buscamos rivales que nos puedan ganar, algo muy difícil de encontrar. Si queréis uniros al clan mandadnos un mensaje a centinela50@hotmail.com.

hytp://es.geocities.com/valvulini/w.html

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Novedades a manta<Ninguno>

Por Hastaj_delux

Tu servidor de juegos preferido sigue creciendo. Este mes estrenamos nuevos servicios para que puedas acceder a un universo lúdico aún más amplio.

Hola, diablillos.
Octubre en HastajuegO va a ser un mes plagado de novedades explosivas. En la zona Gamers, las novedades se concentran en la puesta en servicio de los nuevos turboservidores para Half Life y sus mods. 160 nuevas plazas para los reyes de los juegos en Internet completamente actualizados con la versión 1.3 de CS y modos espectador, administrador ¡y también comunicación por voz! Preparad los micrófonos, ahora la coordinación tiene que ser perfecta. Pero como no sólo de Counter Strike vive el diablillo, estrenamos nuevos servidores para títulos como la demo de Wolfenstein y para Operation Flashpoint tras la reciente salida del parche para servidores dedicados. Unos juegos que nos pedíais a gritos y que no podíamos dejar de incluir en HastajuegO. Con la vuelta al cole, los escaqueados de todas las clases de informática del país podrán disfrutar del nuevo estreno de la zona Fun: Ziptrix. Una revisión actual del mítico Tetris que causó y sigue causando estragos en las salas de máquinas recreativas de todo el mundo. Ahora que el Euro se acerca, olvídate de las monedas de cinco duros, Ziptrix es gratis! Y lo mejor, Ziptrix es sólo una avanzadilla de los juegos Fun que están por venir. ¡La sección está que se sale!
Pero también hay novedades en la zona más clásica de HastajuegO, Hastaj_des_fazz está preparando un torneo de damas con premios para los ganadores. La fecha está todavía por determinar así que, pásate por HastajuegO y sé el primero en enterarte. ¡El que no corre vuela!

INVASIÓN MMORPG

Puede que las siglas MMORPG sigan sonándote a marca de electrodoméstico rumano, pero pronto vas a familiarizarte con ellas. El rol masivo en Internet nunca ha despertado tanta expectación como ahora. Algunos se han apresurado a colgarle la etiqueta de género del futuro, y puede que vaya a serlo a juzgar por la cantidad de compañías con experiencia y prestigio que quieren instalar sus dragones y sus mazmorras en los más recónditos lugares de la Red.

Por S. Sánchez

Durante años, la Red ha sido el coto privado de dos juegos de rol masivo que reinaban sin apenas competencia, *Ultima* y *Everquest*. Este monopolio a dos bandas está siendo ahora seriamente amenazado, y no sólo por algún juego aislado que aspira al papel de tercero en discordia, sino por un auténtico ejército de MMORPG (siglas de Multiplayer Massive Role-Playing Games, que significa juegos de rol multijugador masivos) desarrollados por algunas de las mejores compañías de la galaxia PC.

Hasta ahora, muy pocos estudios se atrevían con este peculiar género. De entrada, son productos de arquitectura muy complicada, lo que supone periodos de desarrollo más largos y complejos de lo normal. Luego hace falta tener una red de servidores en continuo funcionamiento y un equipo de profesionales dedicado a mantenerlo operativo y a trabajar en sucesivas actualizaciones. Para colmo de males, el éxito económico de estos productos depende mucho más de las cuotas mensuales de conexión que de la venta del software, con lo que es imprescindible crear un núcleo amplio de jugadores fieles. De hecho, es probable que algunos de ellos no lleguen a distribuirse en nuestro país.

Los próximos candidatos que pretenden hacerse un hueco en el competitivo mundo de los MMORPG tienen motivos para la reflexión, ya que ni siquiera *Asheron's Call*, del gigante Microsoft, ha sido capaz de estar a la altura del nivel de exigencia de los usuarios. La apuesta es de riesgo y las compañías implicadas van a tirar de sus mejores armas, ya sea el alto nivel gráfico, la experiencia en el mundo del rol o la introducción de nuevas ambientaciones o de ideas hasta hoy extrañas al mundo del rol *on line*.



ANARCHY ONLINE

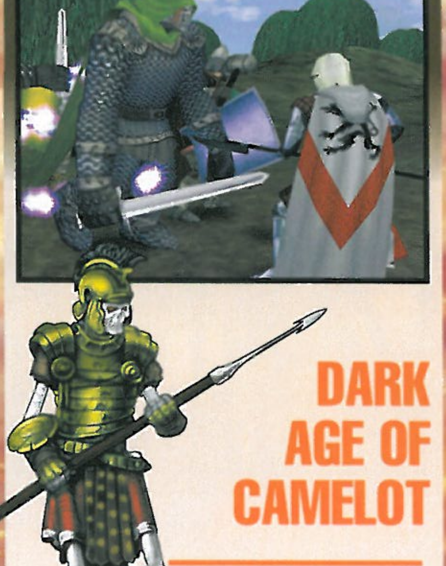
SUS ARGUMENTOS: Elaborada historia que abarca un periodo de 30.000 años. Magníficos gráficos 3D. Excelente música.
WEB: www.anarchyonline.com
LANZAMIENTO: Por determinar

Anarchy Online está considerado como el primero de los MMORPG de nueva generación por su alto nivel técnico y su ambientación futurista. La acción se desarrolla en un planeta minero llamado Rubi-Ka, en el que se enfrentan una corporación opresora y un grupo rebelde. Podrás unirte a cualquiera de las dos facciones u optar por el camino más difícil: ir por libre.

Anarchy Online llegará a Europa en invierno, pero ya lleva meses funcionando en Estados Unidos. Su nacimiento ha sido más bien accidentado, dados los problemas de seguridad en el registro o con la clave de los CD, además de los constantes fallos en la conexión.

Los sucesivos parches han ido subsanando estos problemas, y la versión que llegará a Europa asegura un buen funcionamiento general y tal vez los mejores gráficos en 3D jamás exhibidos por un juego de estas características. Incluso la banda sonora tiene un nivel bastante más alto de lo habitual.





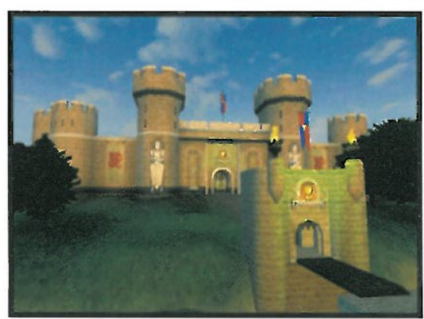
DARK AGE OF CAMELOT

SUS ARGUMENTOS: Sistema de juego centrado en los combates entre jugadores de distintos reinos. Leyendas y personajes que resultan familiares.
WEB: www.darkageofcamelot.com
LANZAMIENTO: Invierno 2001

Mythic Entertainment está ultimando un MMORPG medieval inspirado en los mitos nórdicos, el folklore celta y las leyendas del ciclo artúrico. El escenario albergará tres reinos en pie de guerra. Los britanos del reino de Albión se enfrentarán a los celtas de Hibernia y al nórdico reino de Midgard.

En cada una de las facciones encontraremos miembros de varias razas, desde humanos o elfos a enanos, trolls o firbolg. Se tratará de escoger una categoría determinada de personaje y con el tiempo ir tendiendo hacia una especialización hasta que llegue el momento de unirse a uno de los gremios existentes.

A diferencia de la mayoría de MMORPG, en *Dark Age of Camelot* se potenciarán los enfrentamientos entre miembros de los diferentes reinos. El objetivo último que todos perseguirán será obtener y conservar una serie de valiosas reliquias. Los novatos podrán colaborar en su defensa mientras los expertos exploran los otros reinos en busca de nuevas reliquias.





EVE: THE SECOND GENESIS

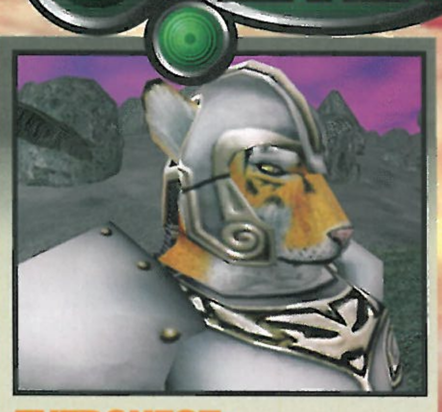
SUS ARGUMENTOS: Juego de rol espacial con unos gráficos difíciles de imaginar en un juego de este tipo.
WEB: www.eve-online.com
LANZAMIENTO: Primavera 2002

Un concepto revolucionario que promete un sinfín de posibilidades. Aunque empezarás creando un personaje de una de las cuatro razas disponibles, en este juego serán las naves espaciales las protagonistas. Empezarás pilotando una más bien pequeña y de modestas prestaciones y el juego será una frenética carrera para obtener recompensas que te permitan mejorarla o comprarte una nueva.

Las tareas iniciales incluirán el comercio a pequeña escala, la exploración de nuevos mundos, la recolección de mineral de los asteroides o la recogida de basura. La especialización será una de las claves del juego. En cuanto dispongas de recursos suficientes y de un vehículo en condiciones, podrás dedicarte a la actividad que más te divierta, ya sea la piratería o una carrera militar en el ejército de tu raza. Cada personaje contará con unas habilidades que afectarán directamente al equipamiento de las naves.

Por último, vale la pena mencionar que el juego en equipo permitirá construir grandes estaciones espaciales y alas de combate.





EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN

SUS ARGUMENTOS: 25 nuevas zonas que explorar, una nueva raza (Vah Shir), una nueva profesión (Beastlord), gráficos y animaciones mejorados.
WEB: www.everquest.com
LANZAMIENTO: Diciembre 2001

Los gráficos de *Everquest* supusieron un gran salto cualitativo en su día, pero ahora ya parecen un tanto desfasados pese a los intentos de ponerlos al día con sucesivos parches y expansiones.

Shadows of Luclin es una nueva expansión que, a diferencia de las anteriores, pretende aportar algo más que escenarios y enemigos nuevos. Luclin no es una nueva isla, sino una de las lunas de Norrath. Todavía no está muy claro cómo conseguiremos que nuestros personajes lleguen allí, pero sí parece claro que en cuanto lleguen se verán involucrados en una aventura de una cierta linealidad.

A pesar de tratarse de una luna, los escenarios distan mucho de la imagen que tenemos de nuestro satélite. En Luclin hay grandes campos y bosques con castillos de grandes dimensiones. Sus habitantes son los Vah Shir, una raza de tigres humanizados que podrán elegir como profesión el dominio de animales.

Las mejoras gráficas afectarán a los rostros de los personajes y también a su vestimenta. Incluso se podrá percibir el relieve de las armaduras y se incorporarán animaciones nuevas, tanto de combate como de actividades sociales.





HORIZONS

SUS ARGUMENTOS: Permitirá controlar razas que hasta ahora no se habían visto en un MMORPG.
WEB: www.artifact-entertainment.com /horizons
LANZAMIENTO: Invierno 2002

Hasta 15 razas distintas conviven en el florido mundo de Istaria, un escenario de fantasías medievales diseñado por Artifact Entertainment. Además de las criaturas habituales en estos juegos, encontrarás ángeles, demonios, dragones o vampiros.

Los combates van a ser esencialmente entre razas declaradas como enemigas. Existirá también una alineación ética y 18 religiones distintas, aunque las diferencias de intereses o puntos de vista también podrán dar pie a enfrentamientos bélicos. Y no va a tratarse sólo de combatir, ya que el desarrollo de profesiones como la de herrero o cocinero tendrá también su importancia. Incluso será posible formar una familia, casándose y teniendo hijos.

Muchas de las habilidades de los personajes dependerán de cuál sea su edad ficticia. Cuanto más veteranos sean, más poder y habilidades habrán acumulando, aunque a partir de un determinado momento, éstas empezarán a declinar. Aunque hasta ahora sólo hemos podido ver imágenes de escenarios vacíos, los desarrolladores asegurarán que *Horizons* tendrá un aspecto gráfico del todo revolucionario.





MIDGARD

SUS ARGUMENTOS: Convertirse en un personaje influyente desde profesiones muy variadas suena realmente atractivo.
WEB: www.worldofmidgard.com
LANZAMIENTO: Por determinar

Midgard es el proyecto que Funcom está desarrollando en paralelo con *Anarchy Online*. En él trabajan miembros del equipo de *The Longest Journey* y *No Escape*. La compañía escandinava se ha inspirado en el folclore local para crear un universo en el que convivirán dioses, héroes y monstruos. El combate quedará relegado a un segundo plano en detrimento del desarrollo de tu personaje, el aprendizaje de una profesión y la participación en una comunidad.

Serán cinco los poblados disponibles cuando el juego debute en la Red, pero con el tiempo podrán constituirse grupos de jugadores que creen poblados nuevos. Además de consensuar unas pautas de convivencia, los jugadores deberán defenderse del ataque de dioses hostiles y criaturas malignas, tarea en la que los guerreros vikingos desempeñarán un papel relevante.

A diferencia de otros juegos, en *Midgard* no deberás subir de nivel, sino aumentar tu poder e influencia sobre el resto de moradores de tu poblado. Funcom está trabajando en un original sistema de relaciones comerciales y políticas que dará una gran complejidad a estas micro-sociedades *on line*.





SHADOWBANE

SUS ARGUMENTOS: Un juego de rol con un fuerte componente estratégico que dará lugar a batallas históricas.
WEB: www.shadowbane.com
LANZAMIENTO: Por determinar

Shadowbane ha sido descrito como una completa simulación de un mundo feudal. Eso significa que en *Shadowbane* uno podrá hacer de explorador, iniciar sus estudios en magia, convertirse en mercenario, formar un gran ejército, centrarse en la política y hasta fundar reinos nuevos.

El nombre del juego es también el de una legendaria espada que se convertirá en elemento clave en las disputas por el control del mundo de Aerynth. El principal atractivo de este juego, que se encuentra todavía en su fase inicial de desarrollo, es que incorporará un apreciable componente estratégico. Los personajes de niveles avanzados podrán construir ciudades, formar ejércitos, conquistar territorios y realizar formaciones tácticas durante los combates.

Aquellos que han podido jugar a la versión alfa opinan que esta combinación de rol masivo y estrategia funciona a las mil maravillas. Una de las claves puede ser la interfaz, que es totalmente configurable. Eso quiere decir que puedes reubicar, cambiar de tamaño e incluso de aspecto las ventanas que aparecen en el juego.



STAR WARS GALAXIES

SUS ARGUMENTOS: Podrás ser un habitante del universo *Star Wars*. Unos gráficos que sólo se pueden calificar de excelentes.
WEB: http://starwarsgalaxies.station.sony.com/
LANZAMIENTO: Por determinar

Nuestras fantasías galácticas están a punto de hacerse realidad. Por fin podremos pilotar un X-Wing o aplastar la rebelión republicana al mando de un escuadrón de tropas de asalto. Y eso no es todo, ya que a juzgar por lo visto en la E3 de Los Ángeles tu grado de libertad para hacer y deshacer en el universo *Star Wars* va a ser altísimo.

Dispondrás de ocho razas jugables y categorías profesionales muy variadas, desde comerciantes a caza-recompensas. Incluso podrás convertirte en caballero Jedi o Jedi Oscuro, aunque ello exigirá largos procesos de perfeccionamiento personal en los que tu personaje no podrá permitirse ni un paso en falso.

Los jugadores podrán conducir vehículos y realizar viajes espaciales y, además, se podrá construir edificios y montar negocios.

Los combates espaciales estarán integrados en una expansión que se editará más adelante y que podría incluir un asalto a la mismísima Estrella de la Muerte. *SWG* no sólo destaca por sus enormes posibilidades, sino también por unos gráficos que no creeríamos posibles si no los hubiésemos visto.



WORLD OF WARCRAFT

SUS ARGUMENTOS: Diversión asegurada e inmediata. Una prodigiosa combinación de *Diablo* y *Warcraft* en 3D y con miles de jugadores.
WEB: www.worldofwarcraft.com/WoW
LANZAMIENTO: Por determinar

Blizzard se apuntó una de las grandes sorpresas de la pasada ECTS anunciando que trabaja en este JDR masivo al que intentará dotar de la inmediatez y dinamismo que es marca de la casa. Los jugadores podrán avanzar en solitario y necesitarán cortos periodos de tiempo para completar la mayoría de los retos planteados. El estilo de juego va a ser simplificado y se centrará en gran parte en los combates. El juego permitirá visitar algunos de los lugares más característicos del universo *Warcraft* y todo ello en primera o tercera persona.

De momento hay sólo tres razas confirmadas: los humanos, los orcos y los tauren, criaturas con forma de toro. El sistema de desarrollo de los personajes será parecido al de *Diablo*, es decir, basado en la acumulación de experiencia y de objetos valiosos.

Blizzard es una compañía conocida por su alto nivel de autoexigencia, y eso supone que sus juegos se editan cuando están del todo terminados, nunca antes. Por esta razón, aún es pronto para adelantar cuándo podrá salir a la calle este extraordinario título.



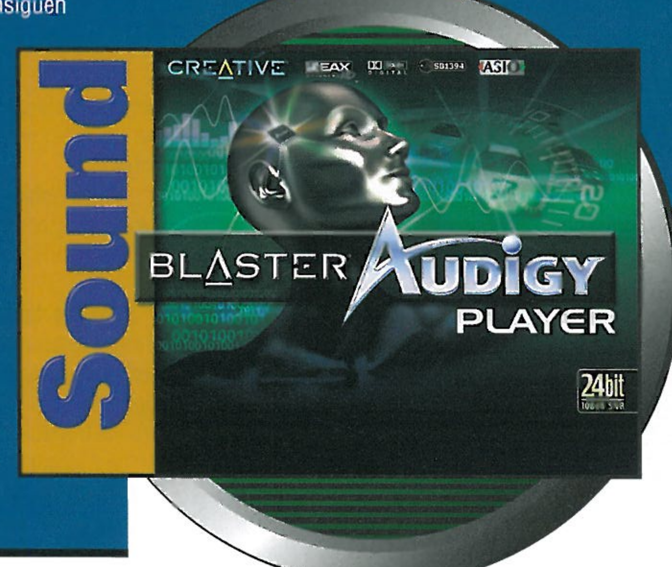




ROMPIENDO LA BARRERA DEL SONIDO

Creative presenta sus nuevas tarjetas de sonido

Los pasados 4 y 5 de septiembre asistimos a la presentación de las nuevas tarjetas de sonido de Creative Labs, basadas en una innovadora tecnología llamada Audigy. Creative ha logrado aumentar la calidad, la potencia y conectividad de sus tarjetas de sonido gracias al nuevo procesador Audigy, la tecnología EAX Advanced HD y el conector SB1394.
Las nuevas Sound Blaster Audigy ofrecen niveles de realismo sin precedentes en los juegos, con un motor de efectos de 32 bits de calidad profesional, efectos digitales en tiempo real, reproducción de 64 canales de sonido y una transferencia de información a una velocidad sorprendente de hasta 400 Mbps. Con cuatro veces la potencia de una Sound Blaster Live!, las Audigy consiguen reproducir entornos acústicos de alta definición y música 5.1 con decodificación Dolby Digital.
Las tarjetas permiten una configuración para auriculares, 2, 4 o 6 altavoces y amplificadores externos. La tecnología Audigy equipa las tres tarjetas de la nueva gama de Creative, las Sound Blaster Audigy Player (23.900 pesetas), Platinum (con rack interno y conexiones en panel frontal, 46.500 pesetas) y Platinum eX (módulo externo para montar un estudio de grabación, 57.900 pesetas).



VUELOS DE ALTURA

Saitek pone a la venta el X45

El X45 representa la ultima generación del X36, el conjunto de joystick y palanca de gases para simuladores de vuelo que Saitek lanzó hace tres años. El nuevo modelo, con conexión USB, incorpora un sistema de fuerza constante que permite un control más suave y posee un mayor parecido a la palanca de control de una cabina real. El joystick tiene un botón de lanzamiento de misiles, cuatro botones de disparo, revestimiento de goma y dos sombreros de ocho vías. El sistema de palanca de gases y timón dispone de dos botones de disparo, un sombrero de cuatro vías, controles de acelerador y timón, dos controles rotatorios, un controlador de ratón con sombrero de ocho vías y un LED. Su precio ronda las 25.000 pesetas.



GRABA TUS PELÍCULAS EN DVD

Primera grabadora de DVD y CD

Hewlett-Packard ha anunciado la primera unidad conjunta de lectura y grabación de DVD y CD. El nuevo dvd100i es el primer lector basado en el estándar DVD+RW, una norma compatible con los reproductores de DVD domésticos y que permite la grabación y regrabación de datos y de DVD. Con el dvd100i podrás grabar películas en DVD y almacenar hasta 4,7 GB de datos, crear tus propios DVD de vídeo digital o analógico, fotos o música y volver a grabar encima.



La nueva unidad de HP cuenta con la tecnología de protección *buffer underrun* y graba a 2,4x y lee a 8x en formato DVD; en formato CD, graba a 12x, regraba a 10x y lee a 32x. El producto viene acompañado de un software de edición de vídeo y copias de seguridad y se vende a 144.900 pesetas.

PERIFÉRICOS DE LUJO

Nuevos dispositivos de juegos de Logitech

Logitech ha presentado sus nuevos periféricos de PC para esta temporada. El WingMan Cordless Gamepad es el primer dispositivo para PC que incorpora la tecnología de radio a 2,4 GHz, una tecnología presente en los teléfonos inalámbricos. Gracias a la radiofrecuencia, este pad garantiza 50 horas de autonomía y un campo de acción de más de 5 metros entre el dispositivo y el receptor. También integra un sistema con el que emisor y el receptor "saltan de canal" continuamente, de forma que se examinan todos los canales para garantizar que la conexión es fiable y está libre de interferencias. Este sistema permite que puedan utilizarse hasta ocho gamepad en una misma habitación. El Wingman Cordless Gamepad cuenta con tecnología *vibration-feedback* y 11 botones programables y se vende a un precio de 12.490 pesetas.

El MOMO Force es un volante de edición limitada, revestido en aluminio y cubierto de cuero. El movimiento del volante se basa en una cadena de pequeñas bolas de acero que proporciona un mayor nivel de control y de precisión en los giros. También incorpora pedales y plataforma de aluminio ajustables y antideslizantes. Además, el volante viene equipado con 6 botones programables, palancas de cambio de acero de gran precisión y *force feedback*. Su precio es de 44.900 pesetas.

LA GRAN APUESTA DE ATI

La Radeon 2 se llama 8500DV



El fabricante canadiense ATI Technologies ha presentado su nueva tarjeta gráfica multimedia, hasta ahora conocida como Radeon 2, con la que pretende hacer frente a las GeForce3 de Nvidia. La nueva All-in-Wonder Radeon 8500DV incorpora nuevas características, como soporte para dos puertos de vídeo digitales FireWire/IEEE 1394 y un nuevo control remoto por radiofrecuencia que permite controlar las funciones de TV de sus PC incluso desde una habitación diferente.

La nueva Radeon ofrece un conjunto integrado de gráficos 3D, funciones de TV y vídeo y un procesador Radeon 8500 de 64 MB. Incluye un sintonizador de TV estéreo de 125 canales, captura y edición de vídeo analógica y digital y una grabadora de vídeo personal. La nueva Radeon ofrece también conexiones para TV digital y DVD vídeo y es la primera tarjeta multimedia que comprende las especificaciones del DirectX 8.1 de Microsoft. La Radeon 8500DV se pone a la venta este mes, a un precio aproximado de 69.900 pesetas.

BAZAR DIGITAL

GLADIAC 920 GeFORCE3

La Gladiac 920 de Elsa, equipada con el procesador GeForce3 de Nvidia a 200 MHz, es tres veces más veloz que la GeForce2 Ultra. La tarjeta ofrece prestaciones excelentes, como 64 MB de memoria DDR, velocidad de reloj de 460 MHz, un tiempo de acceso de 3,8 ns y FSAA y Bump Mapping. Y de regalo, *Giants*.

Precio: 95.000 pesetas (precio aproximado)

GRAVIS DESTROYER JOYSTICK

El joystick de gama baja de Gravis a un precio muy atractivo. Apto para diestros y zurdos, el Destroyer dispone de dos botones de disparo y un acelerador rotatorio situado en el centro del mando, lo que facilita un control realista de la velocidad en juegos de conducción y vuelo.



Precio: 1.990 pesetas

GRABADORA HP CD20RE

La nueva grabadora externa cd20re de Hewlett-Packard permite grabar 700 MB de datos u 80 minutos de audio en unos 5 minutos. Su velocidad alcanza los 20x (grabación), los 10x (regrabación) y los 40x (lectura) a través del puerto USBII o 1394.

Precio: 52.900 pesetas

PROCESADOR DURON 800 MHz

El procesador Duron 800 MHz de AMD integra un bus frontal de 200 MHz, ofreciendo un ancho de banda de bus tres veces mayor que el del procesador Intel Celeron (66 MHz). Incorpora además 192 KB de caché en total, un 20% más de lo que ofrece el Celeron.

Precio: 6.000 pesetas



El próximo 25 de octubre es la fecha oficial de lanzamiento de Windows XP. Se trata de un producto caro y asociado a un sistema de protección apabullante, así que será necesario pensárselo dos veces antes de instalarlo. Como estará integrado en los nuevos PC, nos hemos interesado en las mejoras que aporta y su compatibilidad con los juegos.

WINDOWS XP

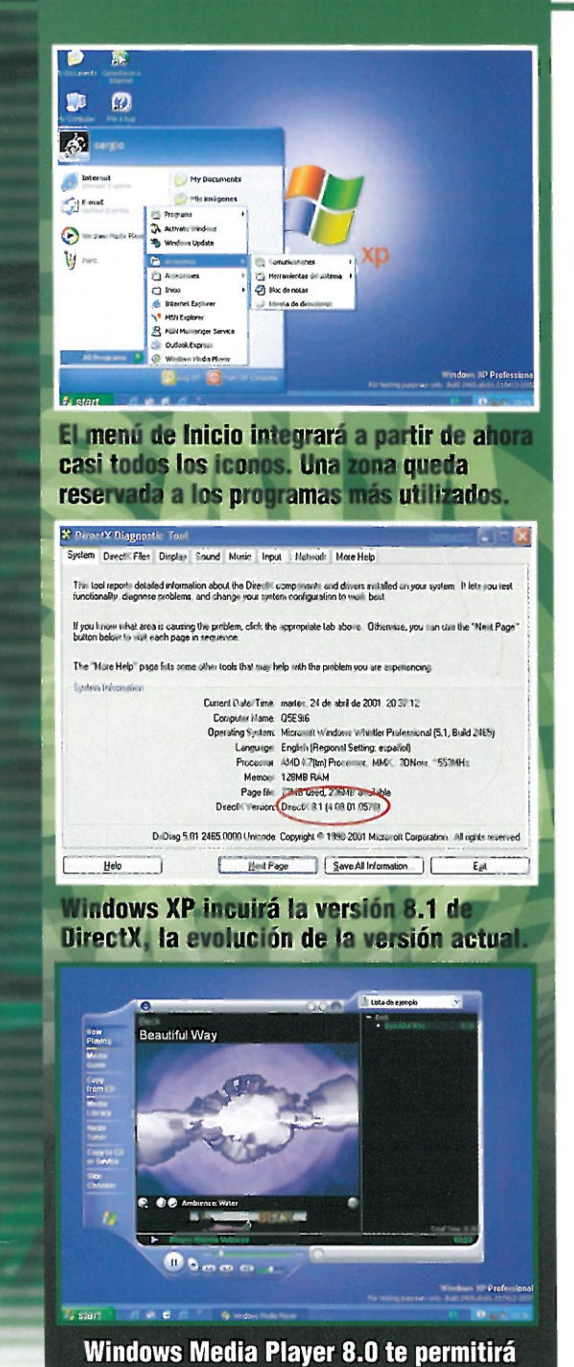
Un nuevo sistema operativo para tus juegos

Antes de nada, repasemos las características de este nuevo sistema operativo con el que vendrán equipados los PC a partir de finales de este año. Los sistemas híbridos 16/32 bits de los antiguos Windows Me/98/95 pasan a la historia y dejan paso por fin al primer sistema íntegro de 32 bits. ¡Ya era hora!

Windows XP está desarrollado sobre la base de un núcleo de Windows 2000 dotado de una mayor estabilidad y mejores prestaciones. Con este nuevo Windows, podemos decir adiós, o casi, a las infames "pantallas azules" de los cuelgues. Sin embargo, atención, quien dice nuevo Windows dice eventuales problemas de compatibilidad y también nuevos controladores. Sobre este punto, Microsoft ha realizado un gran esfuerzo y trabaja activamente con los fabricantes de PC y de periféricos y con los editores de programas para asegurar la mayor compatibilidad posible. De hecho, como sucedía con Windows 2000, Windows XP necesita que los controladores estén certificados. No es obligatorio, pero es muy aconsejable para evitar cualquier problema.

Cuando el programa falle, el modo de compatibilidad podrá ayudar a solucionar el problema.

En las pruebas efectuadas hemos podido comprobar que sólo los controladores específicos de Windows 2000 (certificados o no) son compatibles con Windows XP. De todas formas, es necesario que el fabricante haya respetado las reglas indicadas en el *kit* de desarrollo de Microsoft. Por cierto, el símbolo XP significa eXPerience, siempre según Bill Gates. Vaya, que Microsoft te invita, con Windows XP, a descubrir la nueva eXPeriencia Windows: ¡todo un programa!



El menú de Inicio integrará a partir de ahora casi todos los iconos. Una zona queda reservada a los programas más utilizados.

Windows XP incuirá la versión 8.1 de DirectX, la evolución de la versión actual.

Windows Media Player 8.0 te permitirá gestionar tus CD de audio y convertirlos a formato WMA. Lee los MP3 pero no se incluye la lectura de los DVD.

Windows XP, la gama

Windows XP será el sucesor de todas las versiones anteriores de Windows, incluyendo Windows 2000 Profesional. La nueva familia se compone, a partir de ahora, de Windows XP Edición Familiar, destinada al gran público (versión que se encontrará en los PC a partir del 25 de octubre), y Windows XP Profesional, destinada más bien a los PC de las empresas. Más adelante llegarán las versiones Server y Advanced Server, destinadas a la instalación de grandes redes.

La interfaz de Windows 2000 no estaba muy orientada al gran público que digamos y, por ello, Microsoft ha revisado la interfaz gráfica del usuario. Para facilitar el enfoque y la utilización de este nuevo sistema, el menú de "Inicio" recuerda, sin embargo, a los iconos de "Mi PC", "Favoritos" y "Mis documentos" de versiones anteriores.

Compatibilidad, en teoría

La compatibilidad ha sido una de las mayores preocupaciones de los programadores de XP. De hecho, no hay nada más indignante que darse cuenta de que tu juego favorito no funciona con una nueva versión de Windows. En este sentido, no tienes por qué inquietarte demasiado. ¿Demasiado?, te preguntarás. Bueno, nunca estarás a salvo de que un programa falle en un sistema nuevo. Aun así, los juegos que han salido de un año a esta parte no deberían ocasionar problemas ya que la mayoría de los desarrolladores se han asegurado de que sean compatibles con Windows 2000.

Como Windows XP está realizado sobre esta base, en principio no deberías tener ningún problema. Las pruebas que hemos realizado demuestran, por otra parte, que con Windows XP funcionan los juegos actuales y algunos más antiguos. Queda por ver si los juegos de hace dos o más años son compatibles. En cuanto a los juegos que funcionan con MS-DOS, ya puedes olvidarte, porque Windows XP no los soporta. Éste es el precio que se debe pagar por la evolución de un sistema operativo. Pero bueno, ¿quién va a quejarse? Windows se ha convertido en el sistema de desarrollo universal desde la llegada de DirectX y las funciones Direct 3D.

La compatibilidad con los juegos actuales es excelente, pero olvídate de los títulos MS-DOS

En la práctica

Hemos probado Windows XP con *Quake III*, *Unreal Tournament*, *Colin McRae Rally 2*, *Crimson Skies*, *Train Simulator*, *Max Payne*, *Red Alert 2* y *Emperor: Battle for Dune*, entre otros títulos. Todos estos juegos no han originado ningún problema, ni en su instalación ni en su ejecución. Únicamente *Midtown Madness*, irónicamente un juego de Microsoft, dio algunos problemas gráficos y tuvimos que reducir la calidad de representación de las texturas y desactivar la administración de sombras para conseguir algo medianamente jugable.



Los iconos habituales tienen otro aspecto en el escritorio de Windows XP.

En realidad, Mi-crosoft ha previsto que puedan emularse las antiguas versiones de Windows. Para ello basta indicar las propiedades de la combinación del juego y seleccionar la opción de compatibilidad. Luego tienes que pulsar la casilla " Modo de compatibilidad" y elegir después la versión Windows a emular. Se trata de un solución provisional, a la espera de que se publiquen las actualizaciones de los programas que den problemas.

Windows XP integrará una versión mejorada de DirectX que aportará nuevas funciones, como la administración avanzada del sombreado de vértices y píxeles. La nueva tarjeta gráfica ATI, la Radeon 8500, incluirá estas novedades. Conclusión: la compatibilidad es excelente.

WPA: LA PROTECCIÓN INFERNAL

Para luchar contra la piratería, Microsoft ha desarrollado el WPA (Windows Product Activation). Tras instalarlo, tienes 30 días para activar Windows XP (ya sea por Internet o por teléfono). La idea es que cada Windows instalado quede, a partir de ahora, vinculado físicamente al PC. Este "vínculo" lo genera después de la instalación una combinación de Product Key e identificación de Hardware, a su vez generada por los componentes del PC (placa base, tarjeta gráfica, disco duro, etc.). Esta solución es una buena elección para Microsoft, pero supone un infierno para los jugadores que renuevan habitualmente su equipo y los probadores de hardware como nosotros, ya que Windows XP sólo permite tres cambios de componentes en un año. En caso de más cambios, será necesario ponerse en contacto con Microsoft para verificar y reactivar tu Windows.



SOUND BLASTER AUDIGY

Más allá del sonido

El mercado de las tarjetas de sonido no suele deparar grandes sorpresas. Pero cuando Creative Labs, líder indiscutible del sector, presenta una nueva gama y un nuevo procesador como Audigy, puedes jurar que estamos ante todo un acontecimiento.



En los juegos actuales, la Audigy reproduce un sonido perfecto, aunque no se pueden apreciar sus nuevos efectos.

Desde hace unos años el sonido en el PC se ha venido estancando progresivamente. Las últimas novedades, en lo que respecta a los juegos, tenían que ver con el paso al sonido 3D. Hoy en día, todos los PC están equipados con una placa base que integra sonido estéreo y la mayoría ofrece el sonido 3D en cuatro canales, así que a los fabricantes de tarjetas de sonido no les queda más remedio que ofrecer algo más.

Un corazón que lleva el compás

Eso es lo que hace la nueva gama de tarjetas de Creative, que incorporan un nuevo procesador. El chip de las nuevas tarjetas de sonido de Creative, denominado Audigy, exhibe una potencia sin igual en el mercado del sonido para el gran público. De 32 bits y dos veces más potente que el 10K1, el Audigy es capaz de tratar, modificar y situar el sonido en tiempo real. Está asociado a convertidores de digital a analógico (DAC) y de analógico a digital (ADC), capaces de operar en 24 bits y a una frecuencia de 96 KHz. La calidad del sonido CD es de 16 Bits a 44 MHz y la relación señal/sonido alcanza al valor récord de 100 dB. Cuando escuchas el sonido o la música de un juego o de cualquier otra fuente musical de tu ordenador, la tarjeta decodifica el sonido digital y lo convierte en analógico. Todo lo transmitido se reproduce íntegramente. Igual sucede a la inversa, cuando grabas música en tu ordenador desde una fuente analógica.

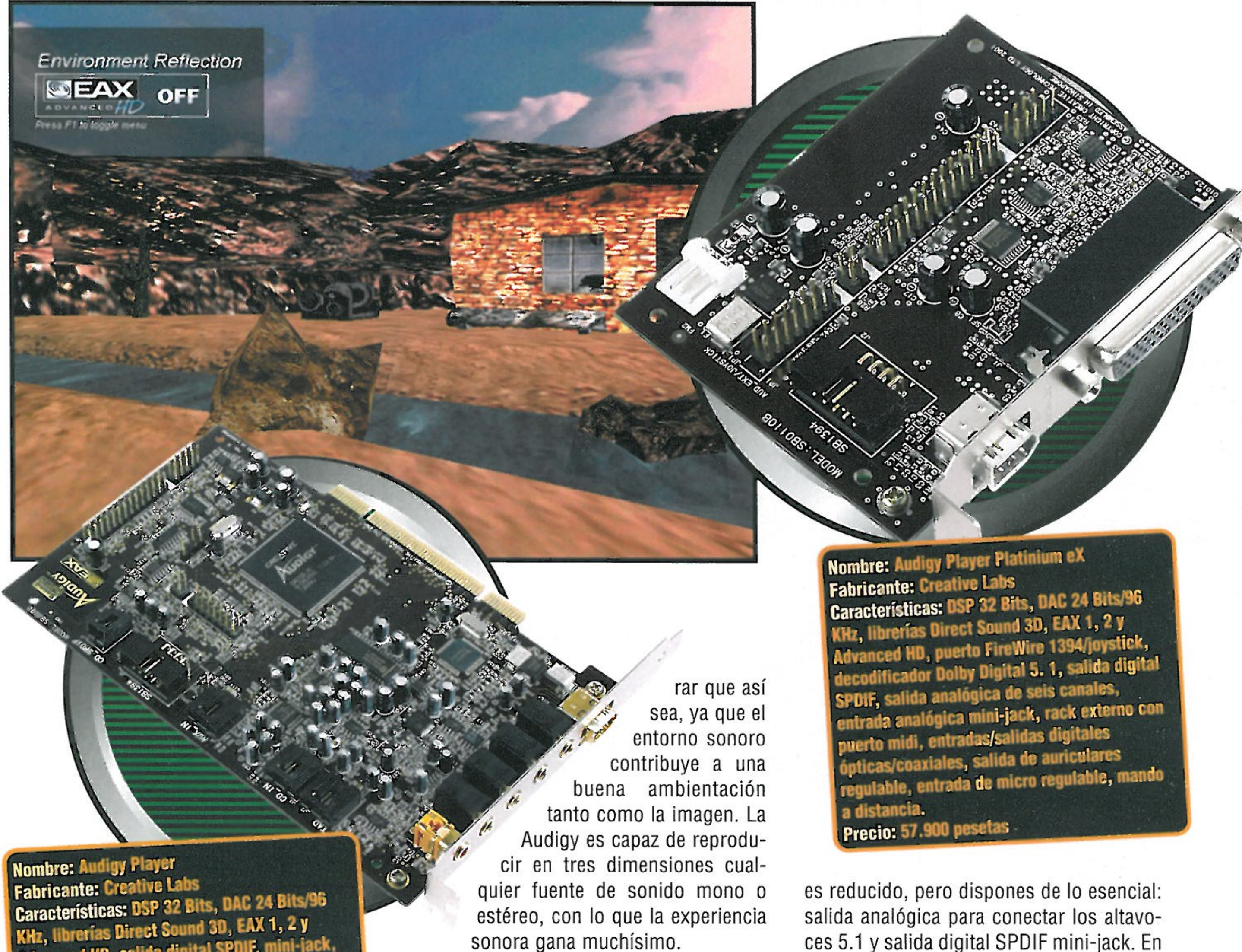
Para comprobar la calidad de la reproducción musical, basta insertar un CD y conectar primero la salida analógica del lector de CD y después la digital. En el primer caso, es el DAC del lector el que opera; en el segundo, es el de la tarjeta. La diferencia es sorprendente. De hecho, la calidad de la reproducción con la tarjeta recuerda a la de un estudio. El sonido está perfectamente definido. Se oye todo, con fuerza y nitidez. Comparada con una SoundBlaster Live!, la mejora es más que notable.

Por un sonido más real

La potencia de su nuevo DSP permite a Creative Labs implantar nuevos efectos para los juegos. Pero como sin duda ya sabes, tanto en sonido 3D como en imagen 3D es necesario que el juego esté preparado para ello. Creative ya había impuesto sin problemas su estándar EAX y, aunque los juegos actuales utilizan mayoritariamente el Direct Sound 3D, soportan también el EAX, algunos en su versión 2.0.

El nuevo EAX 3, rebautizado como Advanced HD, consigue que el entorno





Nombre: Audigy Player Platinium eX
Fabricante: Creative Labs
Características: DSP 32 Bits, DAC 24 Bits/96 KHz, librerías Direct Sound 3D, EAX 1, 2 y Advanced HD, puerto FireWire 1394/joystick, decodificador Dolby Digital 5. 1, salida digital SPDIF, salida analógica de seis canales, entrada analógica mini-jack, rack externo con puerto midi, entradas/salidas digitales ópticas/coaxiales, salida de auriculares regulable, entrada de micro regulable, mando a distancia.
Precio: 57.900 pesetas

Nombre: Audigy Player
Fabricante: Creative Labs
Características: DSP 32 Bits, DAC 24 Bits/96 KHz, librerías Direct Sound 3D, EAX 1, 2 y Advanced HD, salida digital SPDIF, mini-jack, salida analógica de seis canales, entrada analógica mini-jack, puerto FireWire 1394/joystick, decodificador Dolby Digital 5.1, efectos de coro y reverberación.
Precio: 23.900 pesetas

sonoro parezca más real. El Advanced HD permite gestionar cuatro entornos sonoros diferentes al mismo tiempo o, lo que es lo mismo, puedes oír sonidos múltiples procedentes de diversas fuentes. Reproduce asimismo las modificaciones que el entorno aporta al sonido. Así, en la pared de piedra de un casa encantada los ruidos no resuenan igual que en una pared metálica del interior de una nave espacial. También filtra el sonido en función del entorno para reproducir un sonido abierto en el océano o un sonido encerrado en una habitación pequeña. Por último, existen efectos de *morphing* para hacer más fluidas las transiciones sonoras y efectos de reverberación para reproducir el eco en espacios vacíos. La demo que incluye la tarjeta resulta asombrosa porque deja entrever todas las posibilidades. El DSP funciona bien con todas estas funciones en hardware.

Ahora, queda por ver si los desarrolladores de juegos lo utilizarán. Es de esperar que así sea, ya que el entorno sonoro contribuye a una buena ambientación tanto como la imagen. La Audigy es capaz de reproducir en tres dimensiones cualquier fuente de sonido mono o estéreo, con lo que la experiencia sonora gana muchísimo.

La Audigy ofrece además un puerto FireWire administrado por el procesador DSP. El FireWire o 1394 permite conectar en plug & play los periféricos que exigen transmisiones de datos rápidas de hasta 400 MB/s. Dado que el USB 2 es poco conocido, el FireWire se impone en los periféricos externos más avanzados. Otra ventaja es la posibilidad de conectar en red hasta 63 PC. Con unas frecuencias de transmisión tan elevadas, la Audigy es ideal para el modo multijugador.

Ojalá los creadores de juegos utilicen el Advanced HD, ya que ofrece un realismo sonoro excelente

Efecto de gama (musical)

Los diferentes modelos desvelan los aspectos más musicales de la Audigy. La versión Player se presenta a un precio muy parecido al de la antigua Live! 5.1. Se trata de una tarjeta superpotente, de una calidad sonora excepcional, preparada para los juegos del futuro y, además, con el FireWire de regalo, valorado en unas 7.500 pesetas. Si quieres dotar a tu PC de un sonido de buena calidad, no lo dudes ni un segundo. El sistema de conexiones es reducido, pero dispones de lo esencial: salida analógica para conectar los altavoces 5.1 y salida digital SPDIF mini-jack. En cuanto a la entrada digital, tendrás que conformarte con una toma interna para el lector de DVD.

Los músicos se inclinarán más bien por la versión Platinium, con un rack interno y entrada digital tanto coaxial como óptica. El rack también ofrece puertos midi, un puerto FireWire y una toma de auriculares con volumen regulable, así como una entrada analógica coaxial y jack para un micrófono, también con volumen regulable. Un mando a distancia, lectura de DVD y funciones de grabación completan la tarjeta. El software incluido está más orientado a la música, principalmente el secuenciador Cubase, que sustituye al juego *Giants* que se regala con la Player.

Si eres un músico en ciernes, te alegrará saber que el procesador trata y modifica en tiempo real hasta 64 voces. La Audigy incluye las normas ASIO, lo que permite una grabación sin latencias. Por último, la versión Platinium eX ofrece un rack externo con las mismas funciones que la Platinum y en una caja muy resultona.



EL NUEVO PENTIUM 4

Más rápido y más barato

El buque insignia de Intel, el Pentium 4, supera ya la barrera de los 2 GHz. Además, cuenta con nuevos sistemas que prescinden de la memoria RAMBUS, su principal inconveniente hasta ahora.

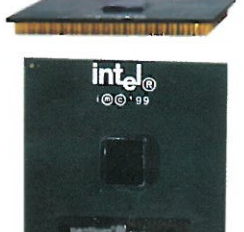
Tras la carrera por ser el más rápido, los fabricantes de procesadores, es decir, Intel y AMD, aumentan la frecuencia de sus retoños hechos de silicona y cobre. Intel se ha apuntado en este campo un avance considerable. De hecho, el Pentium 4 puede alcanzar frecuencias muy altas gracias a su arquitectura, diseñada para ello. El Athlon de AMD, por el contrario, acusa una arquitectura mucho más antigua que emite demasiado calor y, por tanto, más limitada a la hora de aumentar de frecuencia. Habrá que esperar al nuevo Athlon, llamado provisionalmente Athlon 4, y a su nuevo corazón (llamado provisionalmente Palomino), para ver cómo aumenta sensiblemente de velocidad. De momento, las novedades llegan sólo desde Intel, tanto en el apartado de los procesadores como en el de los chipsets.

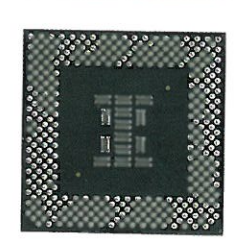
Cuestión de tecnología

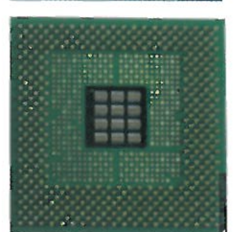
El Pentium 4 integra una arquitectura denominada NetBurst. Las unidades de cálculo de números han sido completamente rediseñadas. De este modo, la unidad que calcula los números enteros o ALU (Aritmethic Logic Unit) dispone de una nueva gestión que permite el doble de frecuencia, es decir, 4 GHz en el caso del P4 2 GHz. En teoría, este aumento produce un incremento del rendimiento en otros cálculos aparte de las 3D, como por ejemplo la gestión de la inteligencia artificial. A nosotros, los jugadores, nos interesa principalmente la coma flotante. La unidad FPU tiene en cuenta todos los cálculos de las matrices, los cuales sirven principalmente para generar las escenas 3D, actualmente utilizadas en casi todos los juegos. El Pentium 4 no introduce muchas innovaciones en estos cálculos en coma flotante, pero perfecciona las prestaciones globales incluyendo nuevas instrucciones.

Un nuevo procesador de Intel implica, a menudo, un nuevo juego de instrucciones complementarias. En el caso del Pentium 4, éstas se denominan SSE2 (Streaming SIMD Extensión 2) y comprenden 114 nuevas instrucciones que optimizan la gestión de la memoria y la caché. El objetivo de las instrucciones complementarias es aglutinar varias operaciones similares y repetitivas en una sola. Las SSE2 están orientadas, entre otros aspectos, a las 3D y el vídeo, toda una buena noticia para el jugador. La única dificultad es que las aplicaciones deben desarrollarse teniendo en cuenta la administración de estas instrucciones. DirectX 8, la nueva librería de programación para juegos, utiliza los SSE2 que pueden beneficiar a todas las aplicaciones desarrolladas bajo esta norma.

El último punto importante concierne a la velocidad del bus externo (FSB: Front Side Bus), el canal de comunicación que une el procesador con el resto de la placa base a través del chipset. El Pentium 4 pone el listón muy alto con un bus de 400 MHz llamado Quad Pumped. Está compuesto en realidad de cuatro canales de comunicación a 100 MHz cada uno y permite un intercambio mucho más rápido, sobre todo con la memoria.









Durante un tiempo las versiones socket 423 y 478 del Pentium 4 van a coexistir. Lo mejor será esperar.

La BL7 de Abit equipada con el chipset i845 es capaz de sacar lo mejor del P4.

La DDR para el Pentium 4

Para utilizar al máximo la banda de paso ofrecida por el FSB de 400 MHz del Pentium 4, Intel ha asociado el procesador con la memoria RAMBUS a través del chipset i850. Las prestaciones de esta memoria no justifican su elevado precio. Para equipar una máquina de 128 MB de memoria RAMBUS, por ejemplo, deberás gastarte unas 7.500 pesetas. Además, la arquitectura del chipset i850 necesita un montaje de módulos de memoria por pares para utilizar los dos canales de comunicación. En nuestro caso necesitaremos dos módulos de 64 MB.

Una alternativa consiste en utilizar la memoria DDR, ya empleada en los sistemas de AMD, que tiene muy buenas prestaciones y a un precio mucho más razonable, alrededor de 5.000 pesetas los 128 MB. Via espera mientras tanto a que lleguen los futuros chipsets de Intel, que serán capaces de administrar una memoria como ésta (i845D y i845G). El fabricante propone el primer chipset que administra el Pentium 4 y la memoria DDR. Gracias a su experiencia con los chipsets Pro266 (DDR + Pentium III) y KT266 (DDR + Athlon), Via domina muy bien la gestión de la memoria DDR.

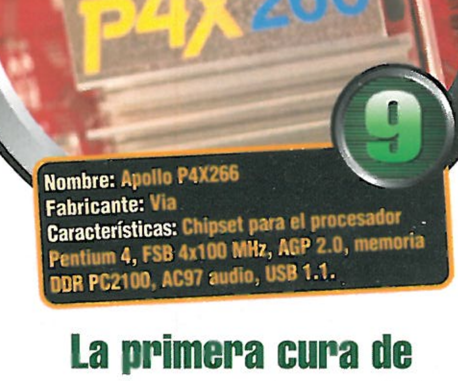
El P4X266 retoma las características de estos hermanos mayores. La única diferencia es la utilización del bus a 400 MHz, con una conversión para la DDR a 266 o 200 MHz. El P4X266 administra igualmente la memoria SD-RAM. Los modos 4x y FastWrites están disponibles a nivel del puerto AGP 2.0. En cuanto a la gestión de los discos duros y multimedia, no hay novedades. Encontramos el Ultra DMA 100, la emulación de audio AC97 2.2 y seis puertos USB en versión 1.1.

Hemos efectuado las pruebas en un sistema de referencia Via, equipado con un Pentium 4 a 1,5 GHz y una GeForce. El primer test relacionado con una banda de paso de memoria nos demuestra el avance de la RAMBUS en este ámbito. Con tests un poco más concretos, se percibe rápidamente que aunque el sistema RAMBUS queda por delante, las diferencias son mínimas, menos del 7% en *Quake III* (con OpenGL) y un poco menos del 9% en Aquamark (con Direct3D).

intel® pentium® 4

6,5

Nombre: Pentium 4 a 2 GH
Fabricante: Intel
Características: Procesador con formato Socket 423 y 478, frecuencia de 2 GHz, FSB 4x100 MHz, memoria caché de nivel 2 de 256 KB, instrucciones complementarias SSE2.
Precio: 126.000 pesetas (precio aproximado)



Nombre: Apollo P4X266
Fabricante: Via
Características: Chipset para el procesador Pentium 4, FSB 4x100 MHz, AGP 2.0, memoria DDR PC2100, AC97 audio, USB 1.1.

La primera cura de rejuvenecimiento del Pentium 4: pierde peso y gana en velocidad

La SD-RAM para el Pentium 4

Ante los ataques de los detractores del Pentium 4 y la memoria RAMBUS, Intel ha desarrollado un chipset capaz de administrar el P4 y la memoria SD-RAM. Se llama i845 y presenta todas las características que pueden esperarse en un chipset actual,

PRESTACIONES

	Pentium 4 a 1,5 GHz	Pentium 4 a 1,5 GHz	Pentium 4 a 1,5 GHz	Pentium 4 a 2 GHz	Athlon a 1,333 GHz
Chipset	Intel i845	Via Apollo P4X266	Intel i845	Intel i845	Apollo KT266
Memoria	SDRAM PC133	DDR PC2100	Rambus PC800	Rambus PC800	DDR PC2100
Sandra 2001 – ALU	2.800	2.829	2.794	3.722	3.568
Sandra 2001 – FPU	1.840	1.858	1.850	2.388	1.766
Sandra 2001 – Memoria del ancho de banda	612	1.112	1.302	1.382	544
(MB/s)	5.021	5.368	5.990	6.576	5.450
3D Mark 2001	136,8	157,8	165,1	179,2	142,6
Quake III (1.024x768) (imág./s)	29,6	35	38,1	40,9	35,4
Aquamark (1.024x768x32) (imág./s)	119	-	128	135	121

como la AGP 2.0 y el famoso bus externo de 400 MHz que permite el funcionamiento del Pentium 4. La memoria que soporta es de tipo SD-RAM PC 133, con una frecuencia máxima de 133 MHz, y administra también la Ultra DMA 100, la emulación de audio AC97 y 4 puertos USB.

Los tests se han realizado con una placa base Abit BL7 y una MSI i845 Pro2 equipadas con un P4 a 1,5 GHz y una GeForce3. A lo largo de nuestros tests, las dos placas bases se han comportado muy bien. Con todo, sale mejor parada la placa base de Abit, que ofrece muy buenas prestaciones y es, sobre todo, muy estable. El famoso SoftMenu III permite un conjunto de normas para el procesador (FSB, multiplicador...).

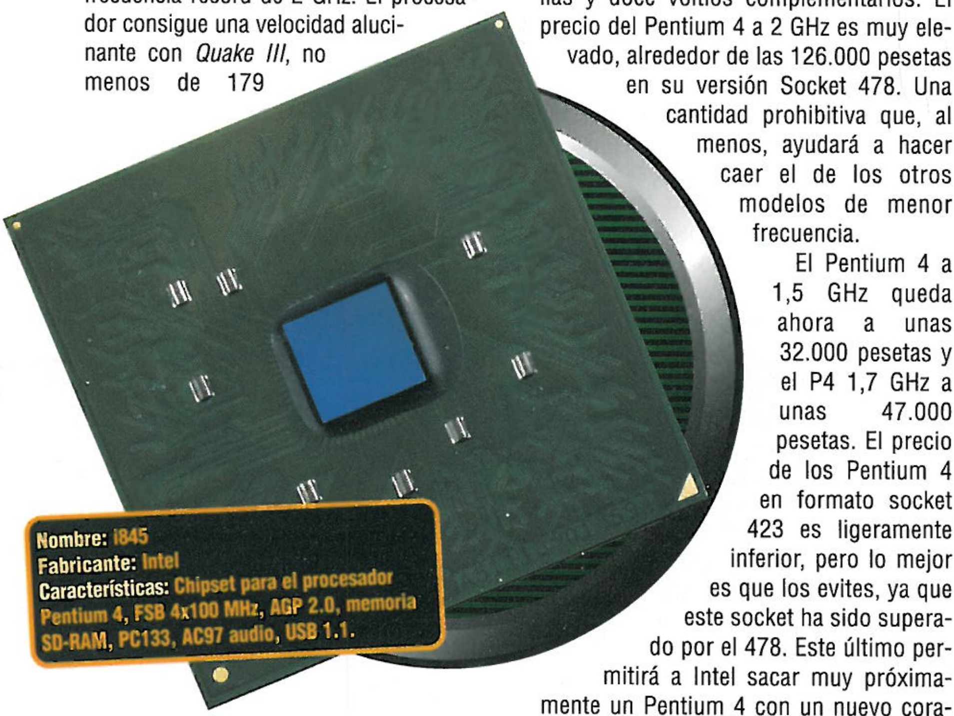
Tal y como era de esperar, las prestaciones del Pentium 4 se ven limitadas por la memoria SD-RAM. Si lo mejor del P4 es el ancho de banda de su bus, a 400 MHz, la tecnología de las memorias SD-RAM ha quedado claramente desfasada. Por esta razón, el sistema equipado con memoria SD-RAM, en comparación con uno con DDR, arroja una diferencia de más del 15% con *Quake III* y del 18% con Aquamark. Las diferencias son todavía mayores con un sistema equipado con RAMBUS.

Cura de adelgazamiento

En la carrera por la frecuencia mayor, Intel se ha revelado el fabricante más productivo. El Pentium 4 alcanza actualmente una frecuencia récord de 2 GHz. El procesador consigue una velocidad alucinante con *Quake III*, no menos de 179 imágenes por segundo con un sistema RAMBUS. La particularidad de este procesador es que se presenta en dos versiones. La primera es la clásica, con socket 423, con un soporte verde y una gran máscara de metal. El tamaño alcanza los 53 milímetros de grosor.

Para la segunda versión, el Pentium 4 ha seguido una auténtica cura de adelgazamiento. No mide más de 35 milímetros de ancho y ha reducido a la mitad las patillas. Este nuevo soporte lleva el nombre de socket 478, en relación directa con el número de patillas. El socket 423 y el socket 478 evidentemente no son compatibles, lo que impone un cambio de placa base. Como de costumbre, será necesario cambiar el ventilador, cuyo grosor aumenta algunos centímetros. Sin embargo, la alimentación sigue siendo la misma: conector de 4 patillas y doce voltios complementarios. El precio del Pentium 4 a 2 GHz es muy elevado, alrededor de las 126.000 pesetas en su versión Socket 478. Una cantidad prohibitiva que, al menos, ayudará a hacer caer el de los otros modelos de menor frecuencia.

La memoria DDR ofrece la mejor relación calidad precio



El Pentium 4 a 1,5 GHz queda ahora a unas 32.000 pesetas y el P4 1,7 GHz a unas 47.000 pesetas. El precio de los Pentium 4 en formato socket 423 es ligeramente inferior, pero lo mejor es que los evites, ya que este socket ha sido superado por el 478. Este último permitirá a Intel sacar muy próximamente un Pentium 4 con un nuevo corazón llamado, de momento, Northwood. Será de 0,13 micras (en lugar de las 0,18 actuales), lo que reducirá la emisión de calor. Esperemos que este socket dure al menos tres años. Intel piensa que la arquitectura general del Pentium 4 debería permitirle alcanzar los 10 GHz.

La arquitectura interna del Pentium 4 permite un gran aumento de las frecuencias. Podría alcanzar los 10 GHz.

Esperando a la DDR

Actualmente las necesidades son muy variadas y el Pentium 4 es el procesador que ofrece más sistemas. Del más básico al más eficiente, es decir, del más barato al más caro, todos ellos tienen sus ventajas y sus inconvenientes. Un sistema equipado con memoria SDRAM es el que cuenta con menos prestaciones pero tiene un precio más asequible. De momento, la mejor elección es la memoria DDR, ya que reúne buenas prestaciones y un precio menor. Sin embargo, todavía no se ha anunciado oficialmente ninguna placa base. Intel presiona a los fabricantes para que no utilicen el chipset Via P4X266. Se trata de una oscura historia de licencia que enfrenta a las dos empresas. El problema se solucionará, pero tendremos que esperar al 2002 para ver el chipset DDR de Intel. Nuestro consejo es claro. Espera hasta que aparezca el sistema DDR con Socket 478 para pasarte al Pentium 4. Si quieres comprarte un procesador P4, ahora mismo el de 1,7 GHz es el que presenta una mejor relación calidad precio.

CONTROLADORES DE PRECISIÓN

Thrustmaster renueva su gama de joysticks

Con el inicio de la nueva temporada, Thrustmaster revela su nueva línea de joysticks. Dentro de la continuidad, el fabricante ha introducido mejoras ergonómicas, un diseño más acertado y mayor precisión. **Nos hemos puesto nuestros trajes anti-G para realizar unos cuantos vuelos de prueba con los nuevos Top Gun.**

Desde hace algún tiempo Thrustmaster/Guillemot busca hacerse un hueco en el mercado de los joysticks. Si bien sus primeras tentativas no fueron demasiado convincentes, hemos de reconocer que la gama de los Top Gun Fox del año pasado ofrecía una calidad razonable. Las únicas pegas que se le podían poner eran algunas imperfecciones ergonómicas y un diseño un tanto particular.

No han hecho oídos sordos a las quejas y lo demuestran este año con una versión evolucionada de sus conocidos joysticks. El nuevo aspecto de color gris antracita resulta muy atractivo y, dependiendo de los modelos, queda realzado con botones amarillos o naranjas.

La palanca de los tres modelos es idéntica, con una empuñadura que encaja bien en la mano, siempre que sea la derecha y no demasiado ancha. Los botones se ajustan bien a los dedos, con un curioso botón suplementario situado en la parte delantera derecha de la empuñadura y que se acciona con el índice. Al principio resulta desconcertante, pero uno se acostumbra. El botón central trasero es de colores y se ha desechado la ridícula tapa de seguridad de los modelos anteriores.

La empuñadura se maneja sin problemas y una moleta regula su recorrido, de una precisión asombrosa. No sabemos si es la mecánica o la electrónica a través de la conexión USB la responsable de la mejora, pero no hay duda de que el joystick ha ganado en precisión. El timón está controlado por rotación, la mejor solución para un joystick de estas características. Los tres botones de la base, aunque están bien situados, resultan poco atractivos. La palanca de gases ofrece a su vez un recorrido largo y suficientemente firme.

Efecto de gama

El modelo de inicio de gama, el Fox 2 Pro, no va a comercializarse en España, pero las mejoras que introduce también podemos encontrarlas en los otros dos modelos, los que sí llegarán a nuestro país. Son Plug & Play, es decir que pasan de controlador, y eso nos gusta.

Para qué engañarnos, los subprogramas con iconos de tres al cuarto en la barra de herramientas nos parecen una tontería. Más aún cuando la asignación de los botones se hace igualmente bien en los propios juegos. Te conectas y ya está.

El Fox 2 Pro Shock es igual que el Pro, pero con una función de vibración. Cuidado, no se trata del *force feedback*, sino de una vibración en la empuñadura. No le vemos el interés por ningún lado, pero si te divierte que el mango vibre mientras juegas, disponte a pagar las 7.990 pesetas que cuesta.

En la gama alta se encuentra el Afterburner 2. Es el mismo que el Pro, pero cuenta con una palanca de gases separada, que puedes acoplar al joystick o separarla con una llave. Para los pilotos amateur, es evidentemente la mejor solución ya que los cuatro botones en el mando te permiten gestionar lo esencial sin necesidad de utilizar el teclado. En cuanto al timón, puedes elegir entre la rotación del mando y un botón progresivo situado detrás de la palanca de gases. El Afterburner 2 se vende a 9.990 pesetas.

NOMBRE: Top Gun Afterburner 2
FABRICANTE: Thrustmaster
CARACTERÍSTICAS: Conjunto de simulación de vuelo, palanca de gases separada con cuatro botones, conexión USB, joystick con siete botones, sombrero, timón por rotación o botón progresivo.
PRECIO: 9.990 pesetas



NOMBRE: Top Gun Fox 2 Pro Shock
FABRICANTE: Thrustmaster
CARACTERÍSTICAS: Joystick universal, conexión USB, siete botones, sombrero, palanca de gases y timón por rotación y sistema de vibración.
PRECIO: 7.990 pesetas



Busca y encontrarás más barato

NOVEDADES HARDWARE

No dejan de aparecer nuevas grabadoras y lectores MP3. Los fabricantes se empeñan en reducir tamaños, dotar a sus productos de diseños atractivos o alcanzar velocidades increíbles. Conviene, más que nunca, estar ojo avizor y comparar precios. Puedes encontrarlo igual o parecido, y mucho más barato.



ARCHOS JUKEBOX RECORDER

Si te gusta jugar pero también escuchar un poco de música y, además, llevas una vida nómada, el Jukebox Recorder es lo que necesitas. Es un disco duro muy, pero que muy pequeño. Cabe en una sola mano y sólo pesa 350 gramos, y aun así, tiene una capacidad de 6 GB de datos. Sólo hay que conectar esta bestia a cualquier PC a través del puerto USB y el ordenador lo reconoce como un disco suplementario. Puedes utilizarlo, por ejemplo, para transportar todos los datos y las copias de seguridad de tus juegos. En cuanto a la música, dispones de un lector MP3 capaz de almacenar el equivalente a 150 CD. Además, el Jukebox puede codificar en MP3 a partir de cualquier fuente analógica o digital, como una cadena de alta fidelidad o un Mini Disk. Su revestimiento es demasiado claro y el acabado de los botones es un poco soso, pero nada que no pueda perdonarse. Gracias a las baterías integradas, el Jukebox disfruta de una autonomía de unas seis horas, lo que no está nada mal. Puedes encontrar el Jukebox de Archos a unas 60.000 pesetas. El DAP Jukebox de Creative, también con 6 GB de memoria, cuesta 65.900. Lo dicho: busca, compara y encontrarás lo mismo más barato.

8

FABRICANTE: Archos
CARACTERÍSTICAS: Disco duro en miniatura de 6 GB, conexión USB, lector/grabadora de MP3, entradas/salidas digitales y analógicas mini-jack, dos juegos de baterías, cargador.
PRECIO: 60.000 pesetas (precio aproximado)

PAD THRUSTMASTER DUAL POWER

Era nuestro pad favorito y sigue siéndolo. Thrusmaster ha revisado todos sus pads y ha cambiado el botón de dirección, que ahora es más redondo. El contacto es más agradable, aunque no haya mejorado la precisión. A partir de ahora, todos los pads de la marca se conectan sólo en USB. Recordemos que el Dual Power está equipado con dos mini joysticks analógicos, es ergonómico, está revestido en Kevlar y vibra. Lo tiene todo, vaya. Además, Thrustmaster ha rebajado su precio, o sea, que no dudes ni un segundo en comprarlo.



9

FABRICANTE: Thrustmaster
PRECIO: 8.000 pesetas

MONITOR CTX VL950T

El monitor CTX VL950T dispone de un tubo catódico clásico en tecnología FST. Las esquinas son cuadradas pero la superficie no es plana. Los reflejos están limitados por un tratamiento de vidrio. La pantalla tiene un tamaño de 19" con una visualización real de 18" y la luminosidad es excelente, aunque el contraste está limitado. Los ajustes se realizan con los cuatro botones situados en la parte inferior del monitor. La resolución máxima es de 1.600 x 1.200 a 75Hz y el tamaño del punto es de 0,25 mm. Cuesta unas 60.000 pesetas, así que no es más caro que sus competidores.



6,5

FABRICANTE: CTX
PRECIO: 60.000 pesetas

DISCO DURO MAXTOR 536 DX

Maxtor pone a la venta el primer disco duro IDE de una capacidad de 100 GB. A pesar de su interfaz UltraDMA 100, la velocidad de rotación de los platos está limitada a 5.400 rpm y, no apta para un uso intensivo pero sí para archivar datos. Dispone de una caché de 2 MB y, en cuanto a las prestaciones, cuenta con un tiempo medio de acceso de 15,1 ms, una velocidad media de lectura de 25,7 MB/s y de 16,8 MB/s en escritura. A menos de 68.000 pesetas, el 536DX es una buena elección por su capacidad, aunque no por sus prestaciones.

7,5

FABRICANTE: Maxtor
PRECIO: 68.000 pesetas

GRABADORA TDK CYCLONE 24X

FABRICANTE: TDK
CARACTERÍSTICAS: CD-R a 24x, CD-RW a 10x, CD-ROM a 40x, memoria intermedia de 2 MB, oferta de programas: Nero 5.5, TDK Digital MixMaster.
PRECIO: 39.900 pesetas

6

Tras la aparición de la Megalus de Waitec, otros fabricantes se han apresurado a lanzar sus grabadoras superveloces. Uno de ellos es TDK, que acaba de lanzar una nueva versión del Cyclone. Si el modelo anterior ofrecía una velocidad de 16x, la nueva Cyclone alcanza los 24x en escritura de CD-R, 10x en los CD-RW y 40x en la lectura de CD. Se parece mucho a la Megalus, no en vano se basa en el mismo modelo de Sanyo y presenta las mismas características.
De la protección contra los fallos de grabación se encarga un BURN-Proof nuevo, que detecta también la calidad del disco virgen para ajustar la velocidad de escritura. De este modo, ninguna grabación falla.
Sus prestaciones salen malparadas comparadas con las de la Megalus, con un tiempo de grabación ligeramente superior a cuatro minutos para un CD de 650 MB y alrededor de ocho minutos para un CD-RW del mismo tamaño. En lectura, los resultados son, con todo, prácticamente idénticos a las tasas de lectura media, superando los 31x y un tiempo de acceso de 123 ms. La lectura de CD se sitúa en una velocidad media de 21x. El precio de la CyClone, 39.900 pesetas, lo sitúa en clara desventaja frente a su competidor directo de Waitec, que puede encontrarse por unas 28.000 pesetas.

MONITOR CTX PR960F

CTX es una marca aún poco conocida en Europa, pero funciona muy bien en Asia, sobre todo en Corea. Su gama de monitores abarca de todo: desde el simple monitor de 15 pulgadas hasta la pantalla LCD de 18,1 pulgadas. El PR960F forma parte de la gama alta CRT.
Con un tamaño real de 19" y 18" de visualización real, este monitor integra un tubo completamente plano FD Trinitron de Sony. La luminosidad y el contraste son impresionantes, así como la nitidez pero, a diferencia de los tubos Trinitron, la reproducción del color es más fría. Los ajustes se realizan a través de 4 botones y la ergonomía es buena. El monitor está equipado con un hub USB de 4 puertos y posee dos entradas, una toma VGA clásica y una entrada BNC, lo que permite conectar dos PC al mismo monitor. La resolución máxima es de 1.600 x 1.200 a 85 Hz, pero será preferible utilizarla en 1.280 x 1.024. Con esta resolución la tasa de refresco alcanza los 100 Hz. El tamaño del punto es de 0,24 mm.



8,5

FABRICANTE: CTX
CARACTERÍSTICAS: Monitor CRT, tubo FD Trinitron, tamaño real de 19 pulgadas, tamaño del punto de 0.24mm, resolución máxima de 1.600 x 1.200 a 85 Hz, hub USB de 4 puertos, dos entradas de vídeo.
PRECIO: 99.000 pesetas



En el CD de este mes te proponemos diversos masters para el curso que empieza: historia medieval europea en *Stronghold*, mitología e historia medieval japonesas en *Throne of Darkness* y relaciones internacionales en *Economic War*. Para el recreo, nada mejor que *Spider-Man* o un partido de fútbol americano en *Madden NFL 2002*.

STRONGHOLD

Stronghold es una combinación muy original de construcción de feudos y castillos y estrategia en tiempo real. Inspirado en los asedios a castillos de la Edad Media, la clave del juego es el castillo, su construcción, gestión y defensa. El argumento del juego gira en torno a una nación medieval dividida por una guerra fratricida entre los cuatro señores feudales que se han repartido el territorio, conocidos por el Cerdo, la Rata, la Serpiente y el Lobo.

INSTALACIÓN: Demos/Stronghold/Stronghold CD Demo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: FireFly Studios
EDITOR: THQ/Proein
REQUISITOS: PII 300; 64 MB de RAM, 165 MB libres, tarjeta grñafica de 4 MB, DirectX 7.

En la campaña para un solo jugador deberás, a lo largo de 20 misiones, crear primero tu feudo y después construir un castillo para proteger a tu señor feudal y sus súbditos de las agresiones enemigas.

Tus rivales disponen de cada vez más hombres e intentarán escalar tus murallas, derribarlas con todo tipo de máquinas e incluso harán túneles para acceder al interior del castillo. Tu defensa se basa en la fortificación de tu castillo y sus triquiñuelas, como trampas, fosos, trincheras, almenas, lanzadores de rocas, ballestas o aceite hirviendo.

La demo incluye un tutorial y dos misiones, una económica, en la que aprenderás a construir y gestionar tu castillo, y otra militar, en la que tendrás que invadir un castillo enemigo.



CONTROLES

Seleccionar unidades
Doble clic sobre las tropas
Movimiento
Selecciona tus tropas, pulsa Mayúsculas y haz clic en el mapa

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

Pack de misiones TRIBES 2

Aunque Sierra cerró el pasado verano Dynamix, los creadores de *Tribes 2*, el equipo de desarrollo del juego ha decidido ofrecer a todos sus seguidores un *pack* de seis misiones como regalo de despedida. El *pack*, que encontrarás en la sección de extras del CD, contiene tres misiones de asedio, dos de captura de la bandera y una misión que combina *deathmatch*, Hunters, Rabbit y Team Hunters.





SUMARIO

CD1

THRONE OF DARKNESS

INSTALACIÓN: Demos/Throne/ThroneDemo.exe
GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Click Entertainment
REQUISITOS: P 266, 32 MB RAM, 138 MB libres, tarjeta gráfica de 8 MB, DirectX 8.



Este juego de rol cargado de acción y artes marciales te sumerge de lleno en el Japón medieval. Un ambicioso señor de la guerra ha convocado al demonio Zanshin y sus hordas de guerreros para que asolen el reino de Yamato. Los siete samuráis de tu grupo son la única esperanza que le queda a tu diezmado pueblo para vengarse. La demo contiene el primer nivel del juego, en el que tus samuráis deberán defender la ciudadela de Yamato.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón



SPIDER-MAN

INSTALACIÓN: Demos/Spider/spiderman.exe
GÉNERO: Acción/Plataformas
DESARROLLADOR: LTI Gray Matter
REQUISITOS: PII 266, 64 MB RAM, 150 MB libres, DirectX 8, tarjeta 3D de 4 MB.



Spider-Man vuelve a enfrentarse a su archienemigo Doctor Octopus y a Scorpion, Venom, Rhino y otros supervillanos. El escenario es, como siempre, Nueva York, donde podrás desde escalar rascacielos hasta adentrarte en el alcantarillado. Dispones del Spider-Sense, un sistema para detectar enemigos, tu habilidad para escalar y tender telarañas, un arsenal de armas impresionante y movimientos especiales de lucha. La demo te permite jugar tres niveles del juego.

CONTROLES

Movimiento: Cursores · **Saltar**: 2
Telraña: 8 · **Patada/puñetazo**: 6/4

THE ART OF MAGIC

INSTALACIÓN: Demos/Art/artofmagicdemo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Charybdis
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 80 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica de 8 MB.



The Art of Magic es la secuela de *Magic & Mayhem*, un juego de estrategia en tiempo real que combina elementos de rol, aventuras y combate táctico. Ambientado en un mundo fantástico en 3D, el juego relata las aventuras de Aurax, un mago que proyecta hechizos y convoca a monstruos para vencer a sus enemigos. La campaña de la demo contiene dos niveles del primer Reino del juego y un modo de batallas individuales tanto multijugador como para un solo jugador.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón



MADDEN NFL 2002

INSTALACIÓN: Demos/Madden/madden2002_demo.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
REQUISITOS: PII 333, 64 MB RAM, 40 MB libres, tarjeta gráfica 3D de 16 MB, DirectX 8.



El veterano simulador de fútbol americano de EA Sports, *Madden NFL*, vuelve fiel a su cita anual. La edición de este año incorpora una jugabilidad más rápida, nuevos modos de juego y unos gráficos más realistas, con unas animaciones de los jugadores sorprendentes. El juego ofrece más de 200 equipos con los que disputar la Super Bowl. Podrás, además, crear nuevos jugadores y equipos. La demo te permite jugar en el modo exhibición con dos equipos, los Ravens y los Giants.

CONTROLES

Movimiento: W,S,A,D · **Cámara**: R + cursores
Activar jugada/pase: Enter

ECONOMIC WAR

INSTALACIÓN: Demos/Economic/Economic.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Monte Cristo
REQUISITOS: P 200, 32 MB RAM, 35 MB libres, DirectX, tarjeta gráfica de 2 MB.



En *Economic War* desempeñas el papel de jefe de estado de un país y has de hacer todo lo posible para convertir tu nación en una superpotencia económica. Has de desarrollarla al tiempo que comercias y negocias con los demás. ¿Que la situación no pinta bien? Recurre al sabotaje, el espionaje o la guerra sucia. La demo te permite jugar el escenario de las telecomunicaciones como líder de Estados Unidos, el Reino Unido o Alemania.

CONTROLES

Todos lo controles se realizan con el ratón

ABIERTO HASTA EL AMANECER

INSTALACIÓN: Demos/Abierto/Abiertodemo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: GameSquad
REQUISITOS: PII 266, 64 MB RAM, 75 MB libres. DirectX 8, tarjeta gráfica 3D compatible con Direct 3D o Glide.

En este juego con licencia de la conocida película de Quentin Tarantino y George Clooney, eres Seth Gecko, el único superviviente del filme, que espera su hora en el corredor de la muerte de un barco-prisión de máxima seguridad. La demo te permite jugar el primer nivel del juego, en el que los vampiros toman el barco y aprovechas para escapar. Para conseguirlo, tendrás que cargarte a los chupasange a golpe de gatillo.

CONTROLES

Movimiento: Cursores • **Disparar**: Botón izqdo.
Acción: Botón dcho. • **Cambio de arma**: 1-9

PROJECT EDEN

INSTALACIÓN: Demos/Project/ProjectEdenDemo.exe
GÉNERO: Acción/Estrategia
DESARROLLADOR: Core Design
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 35 MB, DirectX 8, tarjeta gráfica 3D compatible Direct 3D.



Project Eden está ambientado en una megalópolis futurista en cuyos niveles inferiores se ocultan criminales, sectas y demás escoria. En el juego controlarás a cuatro miembros de la Agencia de Protección Urbana, una fuerza de élite encargada de poner orden en este peligroso submundo. Cada personaje tiene sus propias habilidades y puedes ir cambiando de un personaje a otro. La demo ofrece el primer nivel del juego, Century Plaza.

CONTROLES

Movimiento: Cursores • **Agacharse**: Ctrl. dcho.
Disparar: Botón izqdo. • **Cambio de arma**: 5-0



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ , por el precio especial de 7.950 ptas. (47,78 Euros).

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España. ¡Dos ejemplares de regalo!

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Telf..........................

Dirección..

Población.......................................C.P.............................Provincia...............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés háznoslo saber.

JUEGO COMPLETO

M.A.X.

Cuando la tierra esté abarrotada, llegará el momento de **buscar nuevos mundos en los que asentarse**. Alguien debe encargarse de descubrirlos, apoderarse de ellos y colonizarlos. Y ¿quién mejor que **una tropa de robots que ni sufren ni padecen**?

Aunque no te lo creas, eres el comandante de un grupo M.A.X. (Mechanized Assault & Exploration) a la conquista de nuevos mundos. Probablemente te estarás preguntando qué son estos grupos. Pues ni más ni menos que unidades mecanizadas con los suficientes recursos como para sobrevivir en territorios hostiles. Tú los dejas por ahí sueltos y ellos te colonizan, te edifican y hasta construyen fábricas que les permitan reproducirse.

Tu papel es el de jefazo más que supremo de estas unidades, así que eres el encargado de llevarlas a la victoria o al menos conseguir que sobrevivan. El juego transcurre por turnos, aunque éstos, a su vez, se desarrollan en tiempo real. Traducido al cristiano, tú juegas como si fuese tiempo real, pero con los movimientos de las unidades y el número de disparos limitados a su rango de movimientos.



Si aceleras la construcción, consumirás más recursos.

Algún consejo

Si no realizas las aproximaciones hacia el enemigo con cautela, lo más probable es que tus unidades acaben siendo barridas de un plumazo, así que saca el máximo partido a tus vehículos de reconocimiento. Uno de los momentos más delicados llega cuando tienes que atacar la base enemiga. Lo mejor en estos casos es realizar ataques masivos para aprovechar que tarde o temprano las unidades enemigas agotarán su número máximo de disparos. Es entonces cuando podrás destruirlas.

Utiliza los localizadores para descubrir las zonas ricas en recursos, envía a los constructores y ponte lo antes posible a realizar tareas de extracción. Los vehículos de ingenieros son los que te permitirán crear nuevas construcciones. Ten en cuenta que cada construcción precisa un número de turnos para poder llevarse a cabo. Puedes reducirlos, pero esto te costará más dinero. Así que presta atención a cada edificio y al tiempo que va a tardar en estar acabado, no sea que algunos tarden tanto que se te acaben los turnos antes de que estén terminados.

Una vez esté la factoría en marcha, coloca las unidades en cola para agilizar los trabajos de refuerzo. No olvides que si utilizas opciones de avituallamiento, necesitarás unos cuantos camiones para poder llenar los depósitos y restaurar la munición. Un vehículo de asalto sin estos elementos es menos efectivo que un tirachinas en manos de un tuerto.

Muévete con cautela. Utilizar a los exploradores es la mejor fórmula para evitar desagradables sorpresas.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Interplay
REQUISITOS: P 90; 16 MB de RAM: 20 MB de espacio en el disco duro.

Si quieres utilizar trucos, pulsa la tecla [`] para acceder a la ventana de chat, introduce entre los corchetes uno de los siguientes códigos y pulsa ENTER.

MAXSURVEY
Muestra la localización de los recursos
MAXSPY
Muestra la localización del enemigo
MAXSUPER
Mejora las unidades a nivel 30
MAXSTORAGE
Llena de recursos las estaciones de carga
MAXAMMO
Munición al máximo

NÚMEROS ATRASADOS























BOLETÍN DE PEDIDO

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 595 pesetas (3,57 EUROS) por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 695 pesetas (4,18 EUROS) por ejemplar:

☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL AGOSTO ☐ nº10

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos.. Tel..................

Dirección..

Población.................................... C.P.......................... Provincia..........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.